

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2012
09
Sep.
月号
总第四十七期
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
长月
光盘定价25元
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『东方少女惑星4』
4GB DVD光盘
NICO动画月月报7月号视频
C82东方同人音乐精选
『-atled-』全年龄版游戏
同人游戏精选
2
射命丸文超大全身纸模
3
中国原创同人海报x3
『散华礼弥』海报x1
赠品大升级！
1
挡风穿戴遮脸撸管
15种用途户外巾！
暴走初号机与使徒来袭
两款随机获得
EPISODE:2 THE BEAST
不可错过的装满硬盘和播放器的机会
C82东方音乐扫雷大作战！
九尾与猫又的背景揭秘
八云蓝与橙的式神一次设定考
受到日本2CH死宅追捧的低智商神作究竟是？
侦探歌剧Milky Holmes魅力详解
集合大批精锐画师与文案作者的一线大作
手机卡牌游戏『扩散性百万亚瑟王』浅析
同人到商业：亲情神作与世界系大作的超转换
FLAT社“新”作『-atled-』的前世今生
本刊独家专访七濑葵
梅津泰臣，一个努力家的三十年历程
由活生生的僵尸『散华礼弥』说开去
僵尸进化论 × 僵尸片变迁史



十月上市 定价：39.8元
『魔法使之箱』网络征集出的TYPE-MOON
捏他用语辞典完整披露
新作陆续到来！TYPE-MOON未来10年展望
历年愚人节活动发表作品巡礼
奈须蘑菇的十周年Q&A
奈须蘑菇、武内崇、虚渊玄畅谈型月的十年
TYPE-MOON全体制作人员齐聚一堂
TYPE-MOON最新版年表
『月姬』、『Fate』、『空之境界』、
『魔法使之夜』全作品总结算！
TYPE-MOON Fes.
10TH ANNIVERSARY EVENT
OFFICIAL PAMPHLET

二次元狂热

2012 年 9 月号 / 总第 47 期





本期封面作者：heco（中国香港）
本期封底作者：唯

二次元狂热工作室制作
发行热线：(010)64484866
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价 :25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

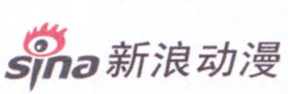
二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



首席网络合作媒体



合作同人社团

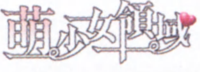














光盘目录

【视频欣赏】
NICO 动画月月报 7 月号视频
1 分半钟就明白的『侦探歌剧』

【同人游戏精选】
FATAL ZERO ACTION

【音乐欣赏】
C82 东方同人音乐精选

【游戏资源】
『-atled-』

Contents

2012.09

河蟹子の相谈室

电子回函请发：Jediliao@Gmail.com


▲图 KD

买到这一期的时候，大家应该都已经发现，原先是同类杂志中售价最低的《二次元狂热》已经恢复了25元的原定价，结束了长达四年的推广价。这四年来相信大家也能感觉到，物价的上涨，河蟹气氛的变化，都让我们不得不做出这个痛苦的决定，希望大家可以理解。今后每期都会有制作精美的赠品随刊附赠，希望能带给大家一份又有内容可看，又有赠品可用的超值刊物～

如果是从创刊号追过来的读者朋友们，应该还记得每期封面顶上都会有"动漫、galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志"的字样，很多读者也可能会发现，"Cosplay"这部分的内容在第五期以后几乎消失了，直到第45期时才重新出现，银河铁道工业设计局的摄影师和Coser带来了精彩的作品和内心的故事，大受好评，从下期开始我们将固定恢复Cosplay栏目，请大家留意本期河蟹子相谈室右页的消息哟～



48期封面作者：木子翔（出自《结婚、しよう！》，初心社出品）
48期底作者：维缇娜（出自《东方天斗符》，右手定则出品）

[更正声明]

由于我们的工作疏忽，在交接资料时出了问题，『东方散绘记』65页和84页左上角的图（标注为 出自海猫络合物 的『⑨+mare』）两个作品的作者都应为sam_ashton，向作者以及主催海猫络合物致以歉意！

ID：丝爱茵　女 17岁
From：河安徽

高考完了之后终于有时间学日语了！以前看2DM时对满屏的假名束手无策的时代就要过去了！在系统学过假名之后，我就在读杂志的同时把所有假名都注上音，从一开始频繁翻笔记本到最后基本都能直接注上音。一本杂志看下来，我对假名的把握程度也有了很大提升，这又为我看2DM找到了一个正当理由。

：一边看喜欢的书一边注音的确是学习假名的一个不错的方法，祝这位同学尽快走上日语达人之路哦。然后2DM就可以做成全日文的而免遭河蟹毒手了HEHEHE（奸笑）

ID：贝尔蒙特
From：上海

河蟹子的形象又变了，而且胸部又变大了。河蟹子小心被NTR了，虽说我是精灵控对身为萝莉的河蟹子没兴趣。为什么河蟹子形象换了头像不跟着换呢?

：终于有人发现河蟹子的成长了，都过了四年了嘛，该变化的地方难道不应该有点变化吗？其实也很欢迎读者们用Cosplay的形式来展现你们心中的河蟹子的模样，关键装饰嘛……当然就是河蟹啦！不过想NTR河蟹子可是没那么容易的。至于头像，同学你确定不是错觉？（逃



▼By Sharmi From 深圳
▼By KIWI From 成都

【EVA 多用途户外巾】

本期赠送的 EVA 多用途巾不知道大家喜欢怎样使用呢？小编们自行做了几个造型，如果大家有发现新用法，欢迎拍照发来哟



ID：王宣壹 女 16 岁
From：辽宁
QQ：1163610397

买了这么久 2DM 只是因为这期的百合游戏太有爱了一时激动回函了这种事，你以为我会说吗？于是乎本期回函再经历了"躲老妈"这一不能组队的副本后，被我从纸篓里抢救了出来……吾辈写张回函容易吗？于是乎大后天期末考试，吾辈在冒着化学挂科的危险在给 2DM 写回函，这只是因为看完百合文后吾辈热血沸腾了啊！（快考试了还看杂志！）

：因为上期百合灵的文章而百合魂觉醒的同学看起来真的不少呢。如果大家喜欢的话今后 2DM 还会有相关的企划的哦～说起百合，河蟹子还是比较喜欢『摇曳百合』里那种清纯的的类型呢。


▲By 风※恒


▲By 汐宫鲟

ID：桜姫の羽 女 17 岁
From：单马尾育成中心
QQ：306815227

开学了，苦逼高三党要奋斗一年了，趁爹妈不在家把几集新番下手机里看，除此之外也没啥乐趣了，现在手机是俺的唯一支柱。今年也要多看 2DM，保佑我高考成功。

话说我画的 IB 图是邮丢了吗，不要啊，人家画了好久的说，HX 子如果看到了要和我说一声啊……

于是继续写练习册了，HX 子加油，有时间我会画画你的。HX 子希望自己穿啥样的衣服？

期待赠品！

：一批同学刚刚结束高考完的暑假，又一批同学进入了高三副本。在 2DM 的陪伴下，河蟹子保佑大家都能学习进步！另外同学的画河蟹子收到了哦～至于想穿什么样的衣服嘛，镶着 500 克拉钻石的顶级皇室婚纱怎么样？

这期的 2DM 开始我们会加重赠品的重量哦，大家一起期待吧！

【征集有爱的东方 COS 以及下期 Cosplay 栏目嘉宾预告】

《二次元狂热》的 Cos 栏目终于恢复啦～欢迎有爱的东方 Cos 社团或者 coser 和我们联系哟，作品图和联系方式（QQ）等请发邮件地址：jediliao@gmail.com。既然是有爱，除了摄影和造型方面，希望 Coser 本人也能熟悉了解东方～下期的 10 月号我们将为大家介绍 Mai 和点点为大家带来的精彩 COS！





Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻



文 / 小黑　责编 / Jedi

angela 为首的多位歌手艺人目指 10 月广州

广州最大型的动漫展之一——2012 年“穗港澳 ACG 动漫游戏展”将于 9 月 30 日 -10 月 4 日，在广州锦汉展览中心盛大举行。“穗港澳 ACG 动漫游戏展”已举行了五届之久，国庆期间吸引了大量动漫迷前往，而其中 的重头节目就是邀请日本知名动漫歌手登台演唱以及动漫歌手见面会。根据最新消息，凭借动画『苍穹之 FAFNER』的主题曲而声名大噪的音乐组合 angela，以及 NICONICO 上的两声歌手 Piko 都已经确定登台本届“穗港澳 ACG 动漫游戏展”。angela 已多次在日本登台 ANIMELO SUMMER LIVE 和 ANIMAX MUSIX 等大型 live，可 说是深受国内动漫迷熟悉，是次在广州也是首次到内地演出，可算是意义重大。而经常留意 NICONICO 的动漫迷相信对 Piko 的出道成名也不会陌生，出色的男女两种声线都演绎自如，他第三张 single 里的『桜音』更成 为『银魂』第二季的 ED 曲。

关于其他艺人的登台消息，可进一步留意杂志跟进报导。





恐怖初音肉包帮你缓解炎炎夏日

炎炎夏日，11 区也同今年的帝都一样暴雨不断，在这令人烦躁的时节里，日本 Family Mart 继史莱姆肉包之后又推出了全新的初音 miku 肉包！这款肉包的造型为萌萌的脑残版初音，圆圆软软的包子配上初音搞笑的表情一定能激起大家的食欲——只不过理想和现实自然是有差异的……实际看看摆在便利店里面大葱味道的初音肉包，比想象中要猎奇得多。做好造型的包子在蒸过以后难免会发生不同情况的扭曲，结果就成了这样了……看到实物之后，各位尚有食欲否?







高能瞎眼注意！美国黑人女仆咖啡厅

如今女仆咖啡也已不是日本的专利，包括天朝在内的很多国家都引入这种文化，开了自己的女仆咖啡厅，圆了不少宅男的女仆梦。不过最近在美国底特律开的这家女仆咖啡店还真是让人敬而远之……这家名为 Chou Anime Cafe 的女仆咖啡店里招聘的女仆全部是黑人女性，这违和感简直逆天了……也许国家文化不同审美也有差异，但这种级别的冲击想必是一般死宅承受不起的吧。此间 Chou Anime Cafe，阁下您敢进么? 话说回来，里面的菜品倒确实还像模像样的……









AKB48 再出奇葩广告 全员幼女化违和感满点

AKB 出演的广告里出现奇怪的东西也不是头一次了。继上一次 UHA 味觉糖的广告中使用了嘴对嘴传糖的镜头之后，仍然是这个商品的广告，这次使用了全员幼女化的方法……广告中的大岛优子担任唱歌的大姐姐，而其他成员则更换成了幼儿体型，配合着 AKB48 的新单曲『格子纹短裙』跟着优子姐姐跳舞。由于仅仅是身体变小，这幼儿化的少女们并没有让人感觉更可爱，而更像是……侏儒症? 广告播出后网络上批评声一片，纷纷表示让人产生了“生理上的不适”。拜托下次广告公司还是想一个更好的创意吧。



手冢治虫原作『怪医黑杰克』美剧化决定

曾接手人气警察电视剧『菜鸟警察』和前阵子火热的僵尸剧『行尸走肉』的美国独立剧组 Entertainment One 在前不久获得了『怪医黑杰克』的电视剧改编版权，这部手冢大师世界闻名的作品也即将推出美版真人电视剧。担任影片制作人的是曾接手好莱坞版『咒怨』的达格戴维森和一濑隆重，而演员尚未确认。这个天才医生黑杰克的故事在日本国内已经被翻拍成过多部真人电影和电视剧，演过黑杰克的演员也不只一个——肉戸锭 、加山雄三、隆大介、本木雅弘和冈田将生都曾出演过真人版的黑杰克。但拍摄海外版电视剧这还是头一次。只是，想想美国版的真人『龙珠』，多少还是让人有些担心……





Comiket 会场工口纸袋满天飞 引起附近住民困扰

C82 刚刚结束不久，想必大家也都收了不少资源吧。在当地的会场上就又是另一番景象了。近年来宅男的口味越来越重，同人展的尺度也越来越大，漫天工口纸袋也不足为奇了。可当宅男们提着这些“战利品”走上街的时候，当地居民的男女老少该露出什么表情才好呢……Twitter 上一名妈妈抱怨道，当 5 岁的女儿问道“为什么那个人拿着露着胸部的袋子”的时候，自己都觉得不好意思了。大部分的同人展参加者还是能保持一个好习惯的，不过还是有些人缺少对其他人的考虑。也许工口本身并无罪，但是在三次元公众面前还是收敛一些比较好，不然对 Comiket 本身的公众评价也会有负面影响的吧。









和我结下契约吃掉我吧 QB 蛋糕不坑爹

刚刚的初音肉包风波还未平，BANDAI 的官方购物网站又推出了新的角色食品——QB 蛋糕。为了迎接 10 月即将公映的『魔法少女小圆』剧场版，Premium BANDAI 以作品中的淫兽传销员丘比为原型做了一款蛋糕，定价 3780 日元，预定在网络上限定贩卖。QB 的整张脸都是用食材再现的，里面是加入了木莓汁的香草慕斯，双眼用干樱桃来表现，表面和双耳则使用了和果子材料“求肥”（ぎゅうひ，读音和丘比相近）。随蛋糕还附送用 QB 雕刻的金属勺子。此外，和 EVA 一样，该公司依然会推出蛋糕 + 手办的组合，目前已经公开了豪华版蛋糕附送的学姐和小圆脸手办！



花香与温泉的幻想乡!？

——方糖社今年第二作 Color of the flower Heptagram『花色ヘプタグラム』

■文/如月千华 ■责编/jedi ■美编/orangeo

花色ヘプタグラム
Color of the flower Heptagram

INFO

游戏名：花色ヘプタグラム 暂译：七华花之色
公司：Lump of Sugar
原画：萌木原ふみたけ
剧本：セロリ，てつじん
音乐：大川茂伸
发售日：2012 年 10 月 26 日



1 STORY

故事的舞台，御式村是一个村中各处都弥漫着温水的湿气、被温泉所包裹的美丽小村子。故事的主人公浪江久从小就能看见一些别人看不见的东西，从小时候就离开了御式村，一直生活在繁华的东京。就在最近，一个少频繁出现在久夜梦中请求久也回到御式村，尽管幼年在村子里生活的记忆已经模糊不清，但是比起城市更喜欢乡下生活的久也，为了一探究竟，便只身返回了故乡。

他转入村中用公共浴场改造的学校——七华学院，并借住在青梅竹马的少女，小石川玉美家开的旅馆里。一次偶然中久也发现了玉美身上的秘密：原来玉美拥有由温泉带来的神奇力量，她最近在背地里频繁地使用这种力量解决了村中发生的各种奇妙的现象。此后，久也便开始协助玉美，一同解决各种不可思议的事件。

2 CHARACTER

小石川玉美
Koishikawa Tamami

CV：藤森ゆき奈
身高：154cm
三围：89（F）/57/84
生日：9 月 25 日
血型：A 型

修建在学校旁边的旅馆老店『ごしき』的看板娘，久也同龄的青梅竹马。以前两家人是邻居，他们两人关系很好。她生性好强，不服输，虽然作风强势在内心某些部分却依存着主人公久也。由于温泉的不可思议力量，她最近可以从异世界召唤出奇妙的生物。

作为故事第一女主角，玉美比较特殊的设定是，她过去曾与久也交往过。但是目前分手的原因不明，这或许是她的故事的突破口。



知花明日香 ChibanaAsuka

CV：桜小路薫子
身高 :166cm
三围 :84（C）/54/79
生日：4月12日
血型：AB型

女演员、模特儿、歌手、创作活动等方面样样得心应手的多才艺人，为人意志坚强，努力勤奋，形式很有气节。她拥有五感比常人敏锐数倍的特殊能力，为了解开自己的能力之谜从东京来到御式村，是女主角中唯一一个城市人，被主角久也称为“来自东京的同伴”。

她虽然与久也同龄，但看起来却显得成熟一些。外表看似不易交往，不过在艺能界打滚的她实际上与人交流的能力很强。



小石川玉美 Koishikawa Tamami

CV：蔦若葉
身高 :160cm
三围 :86（D）/57/83
生日：8月2日
血型：—



主人公久也和玉美的同班同学，性格温柔平和。自愿担任了校园里花坛管理员的一职，是个非常有女孩子味的少女。可实际上她的真实身份似乎是由真乎的力量，以七华之花（当地的一种花）的为媒介诞生出的存在。

作为纯洁无暇的“花朵”，她本人虽然常说自己没有灵魂，但却会因为读到感人的小说而落泪，因久也的性骚扰发言而害羞，展现出比一般人更丰富的感受性。

藤咲真乎 Hujisaki Mao

平时总是说着各种莫名发言，让周围陷入混乱的学院长。外表虽然看起来年纪很小，但洗刷久也起来可是毫不留情。她为了解决御式村发生的奇异现象，建立了组织『ヘプタグラム』，邀久也等人加入，可她本人极为懒散，基本不会在解决事件上出力。

对外明言“男人不可爱所以没兴趣”，但却有事没事就捉弄久也，并乐在其中。剧本写手セロリ表示她的魅力就在于反差，随着故事的展开她的可爱之处会逐渐展现。

CV：雪都さお梨
身高 :148cm
三围 :76（D）/56/78
生日：8月2日
血液：B型



御湯利 Miyuri

CV：志木こよみ
身高 :140cm
三围 :70（AA）/50/71
血型：—

久也回到御式村后，出现在他面前的神秘少女。似乎只有久也和明日香能够看到她的存在。

官方介绍页上写着“掌管温泉的神”，不过具体身份不明，从头上长着兽耳，屁股上长着尾巴来看，应该是类似狐仙的存在。

出现在久也梦里并请求久也归来的少女说不定就是她，而故事中御式村频繁发生的神秘事件或许就和她密不可分。顺便一说，由于杂志上标记着“配角”的字样，游戏本篇能不能推倒还是个问题。

3 COMMENT

在萌系作品上拥有定评的 Lump of Sugar（下称方糖社）在今年年初推出了一作『学☆王 -THE ROYAL SEVEN STARS-』，该作虽然宣传鼓足了劲，但事后评价却相当微妙。不过从没过多久就放出 FANDISC『学☆王 It's Heartful Days』的消息来看，销量还是不错的。于是大家都以为方糖社做完这 FANDISC 今年就可以安泰的时候，杂志上又接连出现了“最新作”『花色ヘプタグラム』的消息。

方糖社是否今后会走双线作战现在还难以判断，但现在有一件事可以肯定：2012 年方糖社的本命作无疑是这款『花色ヘプタグラム』——这只要一看 STAFF 表便一目了然。

具有超高人气的招牌原画师萌木原ふみたけ时隔两年再次出山，这已经让本作拥有足够的卖点了。记得 2010 年底萌木原负责的『Hello,good-bye』虽然是一个金玉其外败絮其中的典型，但 FANS 对作品画面的评价还是想当高的。本次出现萌木原的名字对玩家来说至少画面是不用担心了。而剧本方面的セロリ，てつじん两人都是方糖社本社成员，也都是萌系剧本写手，后者てつじん至今没有可以值得一说的表现，不过由于他本次只打下手，所以可以先放在一边不管，重点是セロリ。

众所周知，方糖社如今的方针就是萌大过一切，哪怕剧本不成器也没关系，只要有玩家愿意买账就行。不过去年由セロリ主笔的『ダイヤミック・デイズ』倒是在剧本上意外地取得了一些好评，这款作品中，セロリ塑造的第一女主角初芝希沙以真实、传统但又独具魅力的形象博得了“幼驯染的究极形态”的美誉。最新作不但由セロリ担任主笔，而且又是以青梅竹马为第一女主——还故意采用了“曾经交往过”这样萌系游作中少见的设定——于是期待剧本再有突破也是理所当然。▲



Escu:de

紅蓮華
～ぐれんか～

Sister

名称	红莲华
公司	Escude
剧本	桐月
原画	ねこにゃん
发售日期	2012 年 6 月 29 日
画面	7.5
剧情	7
音乐	7.5
体会	6.5
其他	7.5

■文 / 如月千华、jedi ■责编 / 如月千华 ■美编 /ASKI

曾经以『コンチェルトノート』、『黄昏のシンセミア』两部名作而在玩家中间获得不错人气的新进写手桐月，时隔前作两年之后的新作，换了一个东家不说，还与以『女仆咖啡厅』、『青空下的约束』等戏画系作品为代表作的画师ねこにゃん搞起了合作，这不得不说令人十分意外。不过正因为没人预想到这样的组合，才会让很多玩家好奇两人搅起来会搅出一个怎样的作品。

人与妖的传奇，战斗与恋爱，以及少量宿命论……这就是『红莲华』的主要成分，下面我们来看看作品的料理结果。



画面与音乐
Pictures and music

首先是画面。尽管玩家们说起ねこにゃん，可能印象最深刻的始终都是与丸户合作的几部作品，不过我们必须肯定的是，从 2010 年的『bitter smile.』，2011 年的『シュクレ』，再到今年的『红莲华』，他最近几年画功一直在长进，原本简陋地人物脸部表情渐渐变得更富有神韵和更多变化，人物肢体的变形也越来越少，又由于上色手法的变化，使得她现在的风格与丸户三部曲相差已经相当大了——当然，这是说好的意义上。在本作『红莲华』中，ねこにゃん为不同人物绘制的眼睛大小各不相同，眼睛画得较小的角色久远和学姐看来跟接近他以前的风格，而眼睛比例画得较大的リーゼ和青梅竹马的文香则展现了他从『シュクレ』开辟的新的风格，这倒是为游戏画面带来了一种奇特的感觉。

至于音乐，本作不论是歌曲还是 BGM 都没有突出的表现，总体来说不过不失。不过，本作的 BGM 并非是以"让玩家听入迷"为目的进行制作的，而是"仅在需要的时候响起必要的声音"，从这种意义上，本作 BGM 可以说具有极高的品质。由于故事中很多场景涉及到异世界和谜团，曲子很大部分都用来表现异常情况和诡异气氛，这一类曲子——譬如『見えない景色』、『異世界の色彩』、『刻まれた謎』等等都能算是体现出了本作音乐的主旨。顺便一说，由于写手桐月之前一直是与鷹石しのぶ这位作曲能手合作，前几作从乐曲的动听程度来讲更胜一筹，因此以桐月为中心来体验本作，必然会感觉到的落差。











人物与剧情
Characters and plots

本作讲述了一个这样的故事：身为神社管理人孙儿的主人公良士，不小心破坏了神社后山的封印。数百年前被封印在巨大要石里的凶恶猫妖久远虽然重获自由，但封印了她的力量的要石同时因为爆炸而粉碎，并迸向四方。一方面因为要石对人类存在危险，一方面不能放任久远四处杀人，能够牵制住久远力量的良士决定让久远暂住在自家，并协助她收集要石。

桐月至今为止的三部作品，除了『見上げた空におちていく』是SF外，『コンチェルトノート』、『黄昏のシンセミア』都带有和风传奇要素，而新作『红莲华』从一开始就公布了将是是在和风传奇的基础上展开，我们也可以看出桐月本人对这门类故事的偏好。不过虽然以和风传奇为背景，但是本作表现的重点并非传统的和风传奇作品所重视的“解谜”，而是“战斗。”另一方面，在以“妖”为主要话题的把本作里，来自大海另一端的西洋妖怪也是主角之一，这种东西乱斗的场面倒是颇为有趣。

作品一共有四位女主角，两个人类两个妖怪（此外，游戏中几乎所有的女配角都可以推倒，不过她们的故事都很短，只能算是满足玩家需求的附赠品），在这里我们说说更具有代表性的妖怪这一边。久远作为游戏的招牌角色、第一女主角，一般都会被猜测是挖掘最深的角色，可实际上正好相反。久远的剧本虽然头有尾，和风传奇所需的各种要素也样样俱全（比如定番的讲述过去的话题），但是过程过于简单，不少玩家专程把她放在最后攻略，以至大失所望。在通关后的STAFF ROOM里，作者桐月表示为了能让玩家一口气读到最后而故意采用了这种形式，但这并不能成为剧本不成功的免罪符。而与剧本节奏快捷轻便的久远幸成对比的，正好就是西洋妖怪リーゼ。作为与主人公关系最淡的人，关于她的事件数量反而是最多，对她的描写自然也更详细和深入，如果一定要从本作中选出最佳人物和最佳故事，笔者必然都会投给リーゼ一票。不过不管是久远还是リーゼ，或者是另外两位女主角，故事的高潮部分都显得欠缺火候，并最终留下不完全燃烧的遗憾——这一点可以说是『红莲华』剧本方面存在的最大不足。

值得注意的是，笔者在通了全作之后，认为作品之所以浅尝辄止，应该桐月氏的故意而为。在他之前的作品中，我们能够看到他会在故事和人物中寄托自己想要表现的东西，但是这次没有，或许这正是因为桐月本次仅仅只是想要制作一个偶尔卖卖萌地能让人轻松体的故事吧。

总评与其他
Comments and other

总的来说，『红莲华』的品质能够在同期以及同类作品中排上中上位置，但绝不算惊艳。就好比一顿快餐，能让人轻轻松松就吃到，说不定还比较可口，只不过没什么营养罢了。对不喜欢凡事都要苦仇大恨的玩家来说，本作倒是挺合适的。

去年，笔者喜欢的多位剧本写手纷纷“失足”。逐渐堕落的Nayon，一蹶不振的片冈とも，风采不再的朱门优……再加上在去年年底的『白色相簿2』结束得太完美，原本我对GALGAME已经没有太大盼头了。而自从看到『红莲华』的新闻里出现了桐月的名字，还是不禁又燃起了期望。从结果来说，本作的确还是让我颇为失望，只不过没有前面那几位那么严重而已——至少，桐月再出新作我还是会支持一下的。▲

C82 TOUHOU PROJECT MUSIC

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play !



C82 东方扫雷 同人音乐大作战

comiket music side

■ 文 / El Mirador
■ 责编 / 如月千华、jedi ■ 美编 / orangec

一年一度的大盛典夏季COMIKET又到了，这回比起C80似乎大家都更加卖力气了一些。尤其以魂音泉和Liz Triangle为代表的一干新社团的进化令人惊喜；当然，k-waves LAB、Fox-Grass Studio以及狐の工作室等等老牌社团依然发力充分，整体素质高超。

那么本期东方扫雷正式开始。



01 豚乙女 - 8

果然用这作打头比较合适（笑）。

之所以这么说是因为豚的这张碟实在是阵容过于豪华了，对于COMIKET这种大展会，确实应该有这样一个能拉人气的拳头碟子。不考虑虎穴的『レイマリ QUEST』之类的圈钱性质碟子，在社团里具有很强搅基力的豚乙女这张BOSS RUSH碟『8』可以说完全足够担当此任。应该说是集结了目前东方同人圈最为热火的演唱阵容，めらみぽっぷ、ichigo、3L、yonji、Cherose，基本个个都是鼎鼎有名的人物。最亮眼的莫过是COOL&CREATE家的ビートまりお和あまね两位，在C&C的LIVE不可开交的时候能让这二位抽出时间来搞基实在是屌爆了。

相比起阵容，コンプ的编曲这回就稍微显得没有存在感了一些。除了与ichigo和ビートまりお合基的白莲曲和太子曲还算有些亮点之外，其他都与之前的碟无太大不同，听过一遍之后也没有什么太大的印象……

对于豚乙女比较陌生的同学可以把这张当成入门碟来听一下还是感觉不错的。如果觉得这张不带感的话强烈推荐去听听豚C82的另一张原创碟，相信你会感受到一个新的豚乙女。

02 Liz Triangle－夏凛

Liz Triangle的新作。经过上回的“森罗万象”风波，差一点就以为kaztora×lily-an的金童玉女组合就要拆开了……不过这回还好俩人还是凑在一起继续出碟。

Liz Triangle作为以一个以POP曲风为中心的团能成长到现在的成熟度实属不易，而一般社团到这个时候更是不走下坡路已经非常不错了，但是LIZ依然在持续进化。

这张碟以“夏”为主题，比起以往要清晰很多。虽然是个很简单的命题，但是一加入到曲子中就立即显得整体感变强了。TR.1的妹红曲有一种“消防队”的印象（喂，但是火热的编曲确实能直接把人拉进碟子中去。而TR.3的朋克摇滚更是一改LIZ之前的正派元气萌的主要形象，邪气感满载的图书曲让人眼前一亮。TR.4的幽香曲和豚乙女之前的『パノラマガール』有些异曲同工。虽然风格不太一样但是那满满的即视感……TR.6的白莲曲和TR.7的⑨曲，我已经不知道这是LIZ第几次做了，但是又和之前的风格完全不同，围绕“夏”的主题展开的编曲听起来更加青春活力一些。

和以往一样，仍然是一张值得一听的赞碟。



03 SOUND HOLIC －神－KAMUI－

SOUND HOLIC的汉字碟新作。从早期的『风』听到现在的『神』一遍下来，比起当初的推荐，现在觉得吐槽点更多一些。在汉字碟里面最为坚挺质量从未没见下降的只有一样东西，那就是每一作的INTRO曲。每一作的INTRO都做的独具匠心让人觉得眼前一亮。

709sec.小哥算是最近SH里面一直在上进的进步好青年，这次拿出来的JAZZ ROCK一样非常惊艳，越来越有自己的味道了。

JAZZ风的僵尸曲同样是引人瞩目的一曲，虽然AYA的中文把“阴阳五行爱”发成了“咿呀无锡爱”，但是曲子意外的有萌点233

外援隣人这回的ELECTRO POP居然变成了压轴，令人唏嘘。SOUND HOLIC汉字当年多么强势的阵容现在压轴曲居然要交给外援……当然SYO这首响子曲当压轴是完全没有问





题的，颇有当年隣人 POP 的洗脑效果。至于 coldkiss（隣人 × 高桥）的那首 DIGI-ROCK 就相对没那么有趣了。

嗯，作业向收碟。目测神灵庙搞完之后会继续搞黑历史碟……

04 ふぉれすとぴれお – FRAN × POP

知名电波社团ふぉれすとぴれお这回异常霸气的给我们亲爱的万金油歌姬めらみぽっぷ开了个个人专场。来自味玉定食、晓 Records、豚乙女等一干摇滚社团提供曲子。虽然标题写的是 POP，但是实际上仍然无法甩开浓郁的摇滚味道。

开头一首红魔机神 Flandre 直接把某机体 NETA 了过来……自“全人类的非想天则”以来，最近东方里面萝卜曲出现的次数真的是越来越多了……

曲子方面个人最为推荐的是味玉定食的大小姐曲，自 MISTY RAIN 的『Scarlet Scenery』以来还没有见过如此爽快的大小姐 ROCK 曲，基本上把本碟中的其他曲都压制住了。不过琪露诺曲努力的卖萌和中国曲的抒情也都焕发出了不同的光彩。

めらみぽっぷ的多声线在本碟中得到了活用，如果是她的 FAN 的话本碟就是必收的一枚了。另外封面交给了大家喜闻乐见美漫风的 hounori 老师，这回依然在封底使用了五色战队啊老湿……您到底有多爱战队啊……







05 狐の工作室 – 大空扇戦

狐工的新碟是以文花帖为中心进行的游戏 BGM 风交响 ARRANGE。应该说狐工的质量一直以来大家都是有目共睹的，尽管依然是交响乐，但是这次用“游戏 BGM”作为主题而不是以单纯的交响乐为中心，这令水橋ゆっきー的编曲显得更加灵活，在以交响为基础的前提下大胆的加入了其他曲风的元素便是最好的证明。

但是实际上笔者觉得，像狐工这种大编制的游戏 BGM，如果不是制作精良手感极佳的 3D（或 2.5D）射击游戏的话恐怕还真是配不上他的编曲（笑）。

其他就没有什么需要赘述的了，作为游戏 BGM 这张碟的视觉感实在是过于鲜明了，如果脑补能力好的话甚至只是听着就可以想象出来游戏画面的程度。

无论如何都要极力推荐的一枚。

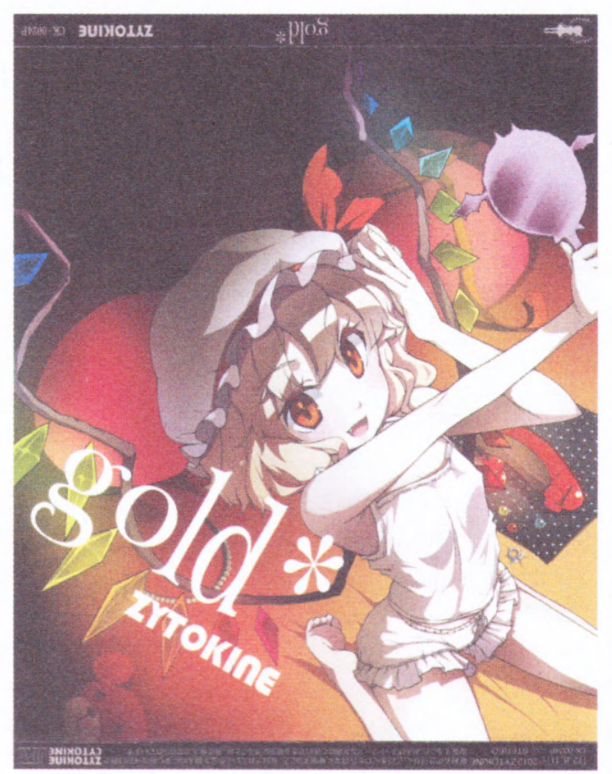


06 ZYTOKINE – gold* + silver†

隣人 C82 的本气二碟装（笑）。

一般来说用“金”和“银”这俩词来当 CD 标题的话，不拿出来点儿自己的绝活是说不过去的。

没错，这套碟子还是能代表隣人的水平的，无论是编曲水平还是搞基水平（笑）。金碟是搞基向。高桥菜菜、SYO、itori、Donnie The Dynamite，除了“大老婆”aki，几乎所有经常合作的歌姬歌基全都到场了。这里强力推荐一下 Donnie 小哥的老虎曲，抛弃了原曲中的气势部分，旋律经过变换反而强调了成熟与帅气，相当耐听。（老虎星不愧是伪伪娘……



银碟是恩爱向。全部 VOCAL 由 aki 一人包办（原配党头顶青天）。ARRANGE 请到了原先 Triplet 3K 中的另外两位，OTAKU-ELITE Recordings 的 D.Watt 和 Azure & Sands 的鯛の小骨，这铁三角外加真夫妻的妹子基友两



手抓组合真是晒瞎了我等的狗眼……而质量方面则更是没的说，隣人的电子 POP 不说，鲷の小骨这次的 ROCK 感以及 D.Watt 的招牌式 R&B 也是出足了风头。这里推一下最后一首的『SILVER』，开头不断出现的电子音源人声洗脑性就足够高了，再加上朗朗上口极为好记的副歌主旋和足够劲爆的舞曲节奏，一切都促成了这首佳作的诞生。

喜欢舞曲风和电子 POP 的话一定不能错过的豪华大碟。

07 CROW'SCLAW – アコ－スティック－エピソ－ド



老牌金属社团 CROW'SCLAW 这回破天荒的玩起了 ACOUSTIC 风的编曲。上张明明还是风格很重的 METAL 这下子直接跳向治愈系稍微让人有点儿不放心。

不过还好，鹰用实力证明了即使是轻快的 POP ROCK 他同样擅长。

不同于传统意义上的 ACOUSTIC ARRANGE，这张碟并非完全不插电。而是以原声吉他为中心来进行编曲，所以即使曲子里面出现了电吉他，另一边总有一个原声吉他在当伴奏。

而且不同于之前 POP 化沦为口水歌的失败尝试，本次的四首小曲应该说是风味十足，无论是疾走系还是抒情系都保证了风味第一。绫仓盟和 3L 二位的参战也保证了 VOCAL 部分不掉队。特别推荐一下第三首小町曲，吉他轻轻的弹奏和 3L 淡淡的吟唱可谓美不胜收，相当纯正的一首アコギ曲。

大家都适合听的大众向精致小品碟，尤其对于吉他音色有特殊偏好的话则风味更佳。

08 魂音泉 – One's Own Way

魂音泉由于其独树一帜的嘻哈风格走出了自己的一片天地，即便在国内，很多不是特别常听东方的听众都知道它的大名。

那么这回 C82，魂音泉祭出的又是什么杀器呢?

团体的主要编曲 Coro 这回非常大胆的从嘻哈回溯到电子上面了。整体风格都更加偏电子化一点。比如碎月的 CHIPTUNE MIX，还有月時计和千年幻想乡非常硬派的 CLUB 风味编曲，让人大感惊喜。另外还有打头的露米娅曲，同样是一反往日的嘻哈常态，大气磅礴的抒情曲和たま的倾情演唱也让人看到一个不同以往的魂音泉。

自己的老本行 HIP-HOP 方面，这回有 FIVE SABO MYSTARS 这样一首五人众硬核说唱当作正餐，らっぷびと这回也再次出山拿出新作，还是很满足的。

同名主打曲『One' s Own Way』感觉上像是『こい人しれず』和『FANTASIA』的混合物，个人还是希望 Coro 能再多加一些和风元素进去。



09 発熱巫女～ず – Starlight Prelude

发热巫女在歇了 C80 之后将近一年的时间里连续炒了两回冷饭，大家纷纷表示 Tim Vegas 不够厚道。这回 C82 终于迎来了阔别已久的新作『starlight prelude』。

舞花姐姐的这回 HOUSE POP 依然了延续 T.V. 的风格，不过原先总是交给阳花姐的本曲这回应该是为了贴合舞花的声线写的 POP 味道更加浓郁了一些。

真正的本气曲要看 Chen-U 的这首舞曲。应该说这首带着强烈 FUNK 味道的舞曲算是 T.V. 对编曲的一个新突破。随着节奏摇摆身体的动感从开头直插到结尾。"Let the music play all night, just dance under the moonlight." 两句词无论是念白还是唱词同样也是贯穿始终，洗脑效果一极棒。作为舞曲，散发着各种成熟和帅比气息的萨克斯等铜管乐器的使用同样让人着迷。完成度极高的一首秘封组曲子，大力推荐。

至于阳花姐唱的那首 BOSSA NOVA，她的元气声线和慵懒的曲风搭配稍微有些微妙。可它真的不是炒冷饭，只不过又是一首幽香曲而已……（T.V. 对幽香的爱已经到了每张专辑都要有一首幽香曲的程度了吗……



10 Assaultdoor – 風神さまの箱庭

Assaultdoor 这个名字对于大家来说可能有些陌生，确实这家比起同类型的触手猴之类名气要差太远了。

与以往不同的是，Assaultdoor 这回采取的是邀请不同人来进行编曲的方式。所以能在一张碟子里面听到好多不同种类的钢琴编曲。这回更是让猫娘和ありおと两人来进行分别演奏，所使用的钢琴不尽相同音色和风格也都不太一样。相比起触手猴来这边的编曲没有那么多华丽的修饰音，都是比较正统和朴实的 ARRANGE，非常安定。



这里要推荐一下开头的那首风神录钢琴大串烧，13 分钟的长度和那个鬼畜的速度……真的是一绝啊……

11 UNDEAD CORPORATION – 紅染の鬼が哭く



虽然说 UNDEAD CORPORATION 原先是个以硬核和死金为主的团体，但是这回拿出的新碟居然是华丽的和风金属曲。

本作是例大祭 8『鬼伽草子』时隔一年有余的续作。相对于前作来说，这张碟邦乐的味道更加浓厚，而且也去掉了一些核心向的元素比如 SCREAM 等，让碟子更易于大众接受。

为了更好的融合两种曲风，UNC 把三味线和电吉他放在一起，太鼓和金属鼓放在一起，再加上一个生演奏的尺八，器材的准备已经非常充足了。对于原曲旋律方面也是进行了恰如其分的改动，在不使邦乐的“怨”味流失的同时，也防止了旋律太过诡异听感不佳的毛病。

VOCAL 方面请到的是めらみぽっぷ、ランコ、@LIQU 和桂琳，めらみぽっぷ和 LIQU 都不用再说了，一个是万金油，一个是 NICO 歌姬。在这儿得多说一下ランコ，相对于在本家豚乙



女的表现，无疑 UNC 本碟中的曲子更能发挥她在爆发力这方面的优势，简直 120% 出力的燃度让本家立刻暗淡了下来。桂琳小姐则是 UNC 的老搭档，醇厚演歌风的声线再加上和风曲子的陪衬令她的歌声魅力十足而且回味悠久。

INTRO 和 OUTRO 还特别请到了封面的浮世绘风绘师パイン作为 GUEST VOICE，和她的画一样，声音同样很有风情。

高能可燃物，大推荐。

12 FELT – Little Planet



作为发热巫女的姐妹社，FELT 这边倒是每回都诚意满满高质高产。从例大祭 SP 第一张碟子问世到现在也就不到两年，但是到本张碟子号已经堆到了 008，可见其生产力。

上回的 Stand Up 更像的小品碟的性质，本张应该说是回归本体了。我们熟悉的交响风 NEW AGE 曲再次回归，本作是青蛙子的主题曲『NATIVE FAITH』。宏大的交响乐和美歌那越来越惊人的唱功依然占据着碟子的最大亮点。

本作的另外一个亮点就是 Boyz party，第一次在 FELT 出现拿出来的是首哔哔波波的 CHIPTUNE 电子曲，本以为一直要走 ELECTRO 路线的 boyz party 没想到这回拿出来了一首氛围系的『風の神社』。飘洒着淡淡和风香味的本作拿给不知情的人很可能以为会是 FOX-GRASS STUDIO 之类的作品。

其他曲子一如往常，无论是疾走的摇滚还是 MZC 的先锋派电子曲都依然健在。推荐给所有人食用。

13 K-waves LAB – 妖かしのまほろば



东方爱尔兰风三大家之一的k-waves的新碟。

k-waves 与 Casket、Floating Cloud 算是目前东方爱尔兰风编曲中名气比较大的三家社团，而其中风格最为纯正的一家正是由 Kou Ogata 率领的 k-waves。

但是实际上 k-waves 前面几张东方碟由于风格过于雷同，听上去就像换了个原曲而已，所以最近 k-waves 的人气被浮云团妥妥的碾压了过去。不过还好随着神灵庙的出现，新的原曲给 Kou 带来了不少新的思路，于是在这张碟子中也可以听到很多之前没有出现过的元素。

值得一听的是僵尸曲和 Desire Drive，前者有着极浓重的西域色彩，而僵尸曲本身旋律就很有西域风格，所以相容性很好。而后者的 Desire Drive 则蛮有热带的岛国风情，也算是爱尔兰风的扩展和延伸吧。

应该说是 Kou 尝试转变的一张碟，虽然动作不是特别大但是还是相当成功的。

14 A-TTTempo –TOHO FULL SWING 3

初次认识 a-TTTempo 的时候其实是纯粹因为这个不明所以的团名 233。但是下回来一听那 BIG BAND 风爵士立刻就让笔者把这团加入了心水名单里面。

团长紫苑，梦想就是有朝一日能真的组成一个 BAND 然后把 FULL SWING 的曲子生演奏出来。(每回录碟子都是生演奏的东京 ACTIVE NEETS 此刻笑而不语。

ATT 的爵士曲一直以来都是非常纯正的风格而且随意性特别大，不像东京 ACTIVE

NEETS 那么 ROCK，也不像 SNUG SPACE 那么会玩融合。爵士就是爵士，那些走向怪异的 BASSLINE，放荡不羁的铜管乐器演奏，甚至故意营造的一些小小混乱全部都是它的独有特色。本碟中的黑白曲和鵺曲就尤其能证明这一点。

对于喜好爵士的人来说，努力再现当年 SWING 风格的 ATT 无疑是个绝佳的选择。

另外值得一提的是之前由 FocasLens 出品的同人游戏“东方节奏天国”（东方非常少见的 MUG），所有曲子都由紫苑担任，本届 C82 还把这些曲子全部收录进了 OST 里面。大家可以找来听一听，不过不全是 JAZZ 风就是了。



15 Innocent Key – TOHO Innocent Beat!!

Innocent Key 在 C82 的碟则回归了传统的电波风。正如其标题，更加突出了节奏在其中的成分。

虽然说是电波曲和实际上要比大家常听的萌系口味稍微重一点，曲风包含了 SPEEDCORE 和 TECHNO 等等。所以这不光是电波，而且也是 C82 的硬派电子碟之一。不过本碟最特殊的一点倒还真不是曲风，而是歌姬ほたる……之前一直扮演着萌音角色的ほたる在这张碟里她却用自己的本音御姐嗓出战，而且气场爆棚。群众一时纷纷表示无法接受。不过笔者觉得其实她作为真野紫那样的本气歌姬也是完全够格的，毕竟萌音掐的多了群众总有一天会听腻味（ココ妹子和桃箱妈妈那种天生丽质的除外 233），所以考虑一下转型也是个不错的选择，更何况这次转型还是蛮成功的。

就连隔壁新东方的萌音小娘 TSUBAKI 都开始走本气路线了，一切皆有可能。



16 Foxtail-Grass Studio –なつかぜメモリア

FGS 在搞完四季小碟子之后像番外一样搞了一个黄昏专场。

治愈系音乐专精的 FGS 这回拿“想”系列开刀，无疑是给众多碎月本命听众的一个巨大福利。在七首曲子当中集合了三首以碎月为主的二次 ARRANGE。

而这样同一旋律的三首曲子能玩出三种不同的花样也确实足见 FGS 的水准。而 BOSSA NOVA 风的天子曲以及大气磅礴的“战迅”则更是展示了其多元化的一面。

至于曲子的内容方面，在这里的只言片语是完全不足以描述其中的画面感的，所以对于本碟来说，笔者还是推荐大家真正放下心来去倾听，这样才能完全体会其中的美妙。



17 GET IN THE RING –AQ–永久–

最后让我们来看看凭借一曲华散里以黑马身份出道的 GCHM 大爷和他的 GET IN THE RING。

说实话这张阿求没有我想象中那么大气，虽然依然是技艺高超的编曲和みぃ的万用声线，但是总觉得全曲流行风稍微有点儿对不住永久这个标题啊……

其中太子曲的表现相当不错，但是高潮时候的副歌却不是很给力这让人觉得有些遗憾。HOUSE 风的永远的巫女同样也平淡了一些。

不过还好有一首 R&B 的白莲曲拯救了这一切。白莲曲应该说是最近最热门的曲目之一了，编曲也是花样繁多，但是这种搞成了标准 R&B 曲式的曲子倒并不常见，反而有一种新鲜感。由英语歌词构成的主旋律洗脑性极强，而且みぃ的英文发音比较舒服没有那么多违和感。在曲子最后一段，みぃ的一段自由发挥表现了她极强的歌唱能力，气场全开的みぃ还真有那么一些个黑人灵歌歌手的味道。相信这首也能算的上是白莲二次曲中的名作了。

嗯……虽然整体有些平淡，但是“一俊遮百丑”嘛。一首曲就足够给这张专辑添上浓墨重彩的一笔了。

结语

到现在为止，台魔王又已经一周没有出现了。还有很多之前关注的社团和碟子没有流出，看来台魔扫到现在也有些累了，而且 comiket 也越来越难战。还好我们的实碟战士越来越多了，在这里也想推荐大家依自己的情况尽量购入有爱的实碟。那么，下次再见。▲



ATTENTION
DVD
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！

微笑动画月号报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 如月千华、jedi
■美编 /ASKI

最近某星人特别在意两件事。首先是 nico 的最新版本“ニコニコ動画 (Zero)”，虽说作为该网站运营五年纪念的 Zero 版已经上线了几个月，不过一直是限定只对付费会员开放。而近来免费会员终于也可以访问 Zero 版了，于是一打开动画播放界面便不禁感叹——哇，这货真的不是咱天朝的土豆嘛？即便之前对此早就有所耳闻，亲眼目睹后还是对这视觉上惊人的“山寨”度感到诧异。还好实际使用中因为操作的差异倒不觉得有那么像了，也许见仁见智吧，大家可以亲自体会一下。

再者就在刚过去的八月份，土豆网推出了名为“豆泡”的新功能，其实就是一个弹幕播放器，使用方法是打开任何一个土豆的动画播放页，把网址前的“www”换成“dp”，你就会发现——哇，这不是人家的 niconico 动画嘛？于是这儿继 A 站 (Acfun) 和 B 站 (Bilibili) 之后又多了一个就着弹幕吐槽看动画的新去处。而且看这你抄我我抄你的架势，怎么就嗅出了股莫名的 JQ 味儿呢 (¬_¬)？

反正两边打着什么样的算盘咱们是搞不明白了，权当八卦一笑置之吧。下面就开始今回的热门动画盘点。

【sasakure.UK × DECO ＊ 27】39【Music Video】

番号：1341499584 作者：sasakure.UK、DECO ＊ 27 等多人

今年的 8 月 31 日，电子歌姬天使初音 MIKU 迎来了自己的第五个 16 岁生日。每年到了这个时候大家总会自发地开展许多庆祝活动，比如 P 主们会创作一些纪念曲上传 nico，当年今年也不会例外。这首投稿于 7 月 27 日的『39』就是这样一首为 MIKU 庆生的曲子。“39”这个数字拥有的“MIKU”与“Thank you”的双关涵义大家应该比较熟悉了吧，最重要的是该曲的创作团队可是个不得了的华丽阵容——核心人物是谱曲的 sasakure.UK 和作词的 DECO ＊ 27，编曲也是由他们共同完成的。演奏方面则是找来了 40mp、すこっぷ和 kous 三人分别负责键盘、贝司和架子鼓，俨然一个“V 家名 P 全明星”配置的小乐队。就趁着那么多号人响当当的名气，这首曲子要不红也很难啊。

除了卖阵容，乐曲本身也有着过硬的素质，轻快耐听的旋律和清新干净的编曲结合了 P 主们各自的特长，以 MIKU 的视角写就的感人歌词也戳中了不少听众的泪点。据说最近这首曲子还在日本大街小巷的 FamilyMart（全家便利店）里播放哦。







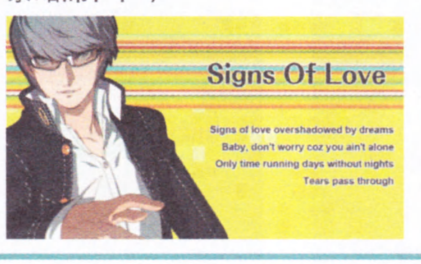


【ペルソナ 4】BGM を全部俺の声で歌ってみた

番号：sm18494086 作者：aki

在 nico 上，“全部俺”是一种别具特色的歌曲演绎形式，就是把一首曲子除了 Vocal 之外的其它乐器演奏的部分，也全部用人声的哼唱取代。简而言之，标称“全部俺”的作品里所有的声音都是 UP 主仅凭一张嘴“演奏”出来的，听感十分有趣，也很考验作者的音感和对声音的后期处理技术。

这个“全部俺”的选曲来自去年动画化后人气急升的 RPG『女神异闻录 4』中的六首带 Vocal 的 BGM。目黑将司创作的原曲本身就很“潮”，用“全部俺”形式演绎后更是多了份十足的酷味，令人耳目一新。而且 UP 主的歌唱力也不容小觑，作为男性的他驾驭起女声 Key 来也是游刃有余，用来取代打击乐的 B-BOX 也模仿得有模有样。作品整体完成度相当高，即使不熟悉游戏原作的人也不妨一听。（千华注：此条略屌！！）





NICONICO

アコギとリコーダーで「となりのトトロ」とか夏の曲を色々演奏してみた

番号：sm18403273 作者：へっぽこ六弦使い

盛夏时节，总想找点什么对策来消解酷暑带来的烦躁不安。游泳和冰饮都是不错的选择，不过有时音乐也同样有如此神奇的力量呢。古参时代的名奏者へっぽこ六弦使い最近终于带来了自己沉寂三年半之后的最新作品，依然用他最擅长的木吉他和竖笛演奏的夏曲串烧。选曲采用的是日本观众耳熟能详的，散发着浓浓夏日气息的动画配乐和电影插曲，如吉普力动画『となりのトトロ（龙猫）』的主题歌，Galgame『AIR』的插曲『夏影』等等，都是能勾起听众诸多回忆的治愈神曲。

总觉得像木吉他和笛子这种“不插电”的乐器有一种远离现代文明的烦恼与喧嚣的治愈力量，へっぽこ六弦使い的编曲风格也是尽量摒弃繁复杂乱的多余元素，简洁、干净、纯粹、洗练，器乐的音色也尽量做到透明如镜不含杂质，令听者不知不觉间便忘却烦恼，尽情沉醉于这日本风味清凉惬意的盛夏光景之中。



【替え歌】コミケの☆プリンスさまっ♪二次LOVE1000%【バ行の腐女子】

番号：sm18497745 作者：バ行の腐女子

“バ行の腐女子”这个名号对于新晋的唱见厨可能有些陌生。想当年这个由两位女生A子和B子组成的小团体可是以诸多冲击性的替歌叱咤风云了一阵子，不过距离她们上一次投稿已经过去了整整两年的时间。她们这次带来的不是驾轻就熟的“腐”要素替歌，而是把调侃的重心投向了阿宅们的夏日圣战——Comiket大型同人盛会，选曲则是红极一时的『歌之王子殿下』主题歌『マジLOVE1000%』。两人的替词一如既往地正中要害，把宅民们不畏人潮酷暑奋战展会，并将大把的积蓄豪爽地投入所热爱的二次元事业的壮举表现地淋漓尽致，捧腹之余也有几分莫名的感动。演唱上更是模仿了原曲中各位声优的声线，为成品更添一份戏剧性效果。







【黒バス】キセキで無人島パロ

番号：sm18521141 作者：トコ

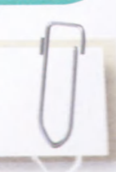
最近动画『黑子的篮球』特别火，那最后的篇幅就献给人见人爱的小黑子和他愉快的伙伴（基友）们吧。不过点开之前可要做好面对角色崩坏的心理准备，因为这可是以『银魂』动画的115集作为蓝本描绘的恶搞动画，如果对“奇迹世代”的帅哥们堪称“奇迹”的怪异行为无法接受的话，还是不要看的好。『银魂』115集“无人岛”的场景作为nico上的经典捏他之一，最大的看点便是配役，尤其是哪个悲剧人物会不幸地分配到原动画里桂小太郎的那个角色……看看各位有没有被雷到吧～








于是这期nico专题就到这里，我们下期见（·x·）ノシ▲



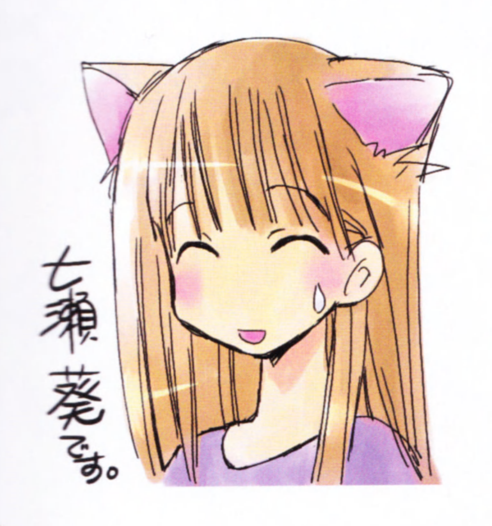

©Nanase Aoi

谒见“女帝”

——『二次元狂热』独家专访七濑葵老师

INTERVIEW WITH NANASE AOI

■ 撰文 / 完蛋了的国王 ■ 翻译 / 多魔 ■协力 / 店长 ■ 责编 / 如月千华、jedi ■ 美编 /ASKI



获悉在 7 月 22 日举办的成都 CD10 同人祭上将邀请日本著名插画家七濑葵老师出席，本刊委托专栏作者多摩和另两位朋友牵线搭桥，对七濑葵老师做了一次专访，访谈由我——一个自称与老师同月同日生的忠实拥趸——着手拟定了 16 个问题面呈给七濑葵老师，在翻译的帮助和老师热情的配合下完成这次虽称不上四目相对，却可以说是心意相通的访谈。

我曾在『二次元狂热』2010 年 5 月号上撰写过七濑葵的专题文章，现在回过头再看，感觉对老师的认知的确还停留在很浅薄的层面上，这次访谈给我留下最直观的感受是，老师在创作中永远保持的年轻心态，她甚至把自己定位在一个“初心者”的位置上，这种谦逊令我越发尊重这位曾经的“女帝”。感谢老师手绘的河蟹子，以及无偿提供的配图插画，据我所知这些作品都是第一次在国内平面媒体上发表，网络上当然也不会有。最后谨代表二次元工作室遥祝老师身体健康，工作顺利！





▲七濑葵老师现场为我们绘制的河蟹子哟～

您个人画风的形成过程中受到过哪些前辈的影响？能具体说说他们对您的影响体现在哪些方面吗？

七濑：桂正和老师和猪股睦实老师。桂正和老师的画能很好地反映女性角色特有的充满女性荷尔蒙的风韵；而猪股睦实老师则是注重角色的主流性。而我自己来说也一直在朝着像猪股老师一样的这种华丽的容易被大家所接受的画风在努力。

您认为您个人画风的最大特点在哪里？

七濑：能够清楚地将容易被大众接受的角色，以及用以不同的感觉画出带有神秘感的角色。因为我接受杂志封面图的工作也比较多，所以也会留意去画出一眼望去很有冲击力的画。

现在作画还会经常使用手绘吗？

七濑：是啊，用铅笔作画是一件非常快乐的事情。

您似乎很少提及您的个人爱好，在画画之余喜

欢做些什么来放松自己呢?

七濑：我家里养了两只猫，经常一起玩耍；还有就是和男友一起吃饭。最近的话，经常会玩『JUBEAT』(编者注：KONAMI 开发的一款体感音乐游戏)。

您个人绘画事业是从同人创作起步的，能透露下您第一次参加 Comic Market 是什么时候的事吗？从第一次参展到成长为"壁社团"用了多长时间?

七濑：18 岁时，从乡下上京之后，被朋友带去以一般参加者的身份参加了 COMIKE。虽然没有以社团报名的形式去参加，但是受人之托为某个参展社团画了稿子。

在那之后又过了很长时间后，和在游戏厅认识的朋友一起开始做本子，那成为了我社团活动的开端。

1993 年成立个人社团之后不久，我以『ASUKA120%』在业界出道，因此到 1994 年已经差不多是大手社团了。1995 年的时候出了娜可露露本以后，就真正成为大手了。

娜可露露这个角色对您来说有什么特别的意义？您觉得现在还能找到一个能与之比拟的角色吗?

七濑：娜可露露带着一种自己一直想画的和风幻想系角色的气质。加上她身上有一部分自己的投影，因此在画之前都会深刻地去考虑她的苦恼，她的思考方式等等的问题。她应该是第一个跃动于我画纸上，如同我手足一般的角色。

您在 1996 年参与创作了『电击 G's』的读者参与企画『Seraphim Call(六翼天使之声)』，读者参与企画在当时而言应该也算是一种非常新颖的作品模式，其间有没有令您印象特别深刻的事发生?

七濑：『Seraphim Call』是一个设定在近未来舞台的很有神秘感的企划，所以我在刻画角色的时候也特意注重表现了这种近未来感和神秘感。因为是自己第一部被动画化的作品，放送的时候羞得都没敢看电视画面(笑)。

您早期参与的商业作品的重心是格斗游戏，不过从 90 年代后半开始逐渐转型创作幻想题材的作品，这是否与您在 1996 年开始担任『气象精灵记』的插画有很大的关系?

七濑：在 2000 年的时候接到了很多幻想系游戏作品的单子。FALCOM 的『双星物语』的包装绘，以及 ATLUS 的 RPG『爱与信赖之剑』的人设和包装绘，都由我来担当。当时正是『最终幻想』等幻想系游戏的全盛期，在这种热潮的影响下我也开始渐渐喜欢上了幻想作品。而从『气象精灵记』中受到的影响大概不是幻想的风格而是角色搞笑技巧的那部分。

您曾经以ながせまゆ的名义担任了业界大手公司 Elf 社的游戏『あしたの雪之丞』系列的人设工作，第一次参与制作エロ Galgame 对您来说面对的怎样的全新挑战?

七濑：在我只画全年龄作品的年代，作品基本都会受到强制规制。而担当了 ELF 的原画，也促使我开始思考，为什么同样的爱好者中，有高度评价エロ表现的人，也有否定这种表现方式的人。


© Nanase Aoi

2004 年您宣布中止同人活动，之后您的漫画事业似乎也一下子陷入了一个低谷期，能谈谈那个时期的情况吗？中国国内的很多读者都感到不解，您为什么会在那个时候以这种方式突然从"女帝"的宝座上退下来呢?

七濑：中国的爱好者们给予我的同人活动以如此高度的评价，惊讶之余也感到无上光荣。2003 年冬天的时候，那时候漫画和插画都在月刊上每月连载，加上漫画作业的时间安排，与画集发售的时间安排发生了冲突。这样 2003 年末漫画、小说以及画集都得发售，大家也都知道业界惯例的年末商战是很严峻的，结果 COMIKE 那边的日程毫无进展，第一次新刊落选了。商业志的日程太满，也让我动过隐退同人之心，最后还是决定先休息一段时间。

后来同人活动再开后，已经成为职人的我就产生了各种各样的疑虑，比如著作权之类的，考虑出同人也不能太有人气(因为可能被版权方关注)。而如果是原创的话，为了商业漫画的连载，想出的捏他也往往会放到漫画连载上而不会在同人上使用。中国的爱好者们觉得我应该把精力投入到同人上会更好吗？一直抱着这样犹疑的心态参加活动，真是非常抱歉。

在『气象精灵记』以一种怪异的方式宣告完结后，您似乎就没有再担任过其它一般向轻小说的插画工作，『气象精灵记』的完结对您的插画事业否则造成了很大的影响?

七濑：不不，如果还有轻小说插画的工作的话，我会很乐意接受。插绘因为是要在月刊上连载，对于我来说也许有些频繁了一点，也许会很难。但中国的爱好者们能知道我的小说插绘作品，我感到非常光荣。

『Angel/Dust』是您第一部商业漫画单行本，而且一口气发行了英语、法语、德语等多个外语版本，这么高的起点对您来说是否意味极大的压力?

七濑：没有，多语言版的发行是在我连载完结之后的事情了。因为是自己的第一个漫画连载，于是沉醉其中，也没有时间去感受外界的压力。

『ぷちモン –Petit Monster–』是您第一部长篇漫





画连载，该作的连载进度一直比较慢，过程也比较坎坷，第 8 卷单行本和最后两卷单行本的发行间隔达到了近 4 年时间，在这部作品的连载中，您遇到的最大困难是什么？

七濑：连载开始之后很快就接到了插绘的月刊连载工作，于是开始了忙碌的平行作业。其间还因病住了一段时间的院。之后在 8 卷发售之前那段时间，因为腹膜炎又进了医院。可能也有精神紧张的原因，总之，如何平衡健康与工作成为了我这段时间的课题。而现在也是，需要及时地调整身体的状况。

同人漫画家、商业漫画家、插画家、美少女游戏原画家、动画人设画师，这几个职业您最中意哪一个？

七濑：我现在最想做的，是面向所有受众的，不是美少女游戏的 RPG 游戏。在人设的时候能分别画出老少男女不同角色，这对我来说是非常有意义的。下次画漫画的时候也想试试像 RPG 一样画出各种不同的角色。

从 1993 年第一次启用“POWER GRADATION”这个同人社团名开始，您已经更换过很多次社团名义，今年夏天的 C82 上“POWER GRADATION”将时隔多年后重出江湖，这次回归对您而言有什么特别的意义吗？

七濑：对于我来说意义在于，想要回归初心者的心态去创作同人。

最后一个问题，对于广大的中国 ACG 爱好者来说，您是一位既熟悉，又充满了神秘感的人物，如果让您推荐一部作品给关注您的读者和玩家们的话，您会推荐哪一部？

七濑：十分感谢。但是，我觉得自己还没有创作出“说到自己的话就是这个了！”这样的代表作品，希望大家今后也能继续关注我。▲





Ninetales 九尾与猫又 nekomata and

八云蓝与橙的式神一次设定考

■文 / franniss ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / orangec

Details of Yakumo Ran and Che



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自 :『东方墨花简』
作者 :king 出品：神曲公社 提供：墨龙
http://ipolyphonica.weebly.com/



本篇分析的是在『东方妖妖梦』中于 Extra 与 Phantasm 两附加关登场的八云蓝，以及在第 2 关与 Extra 两关的橙。她们两者的共同点可以概括为三点：都是动物、都是妖怪以及都是式神。基于这些共同属性，把她们同时分析，能够在互相比较中，更能看出一些潜藏的东西来吧。

大体上，我们可以从中得知关于以下种种问题的思路：八云紫只有八云蓝一个式神吗？八云蓝是“妖狐公主”？偶然看到一篇文章，内容是八云紫虐待八云蓝，还把她坐在屁股下面，这难道是一次设定吗？中国的妖狐和日本的妖狐区别大不大？橙是八云家的，为什么不叫做“八云橙”？类似“猫怕水”这种动物属性，到底有没有反映妖怪身上呢？“式神”到底怎么回事？为什么看到有一种说法是“式神等于编程”？



八云蓝的名字，与八云紫密切相关。“八云蓝”，实际上是八云紫给起的名字，原名不可考。这也是没有“八云橙”而只有“橙”的原因：橙是八云蓝的式神，与八云紫没有直接关系。

八云蓝从尾巴看，显而易见，可得知她的主要原型——九尾狐。这是最早来自中国的神话生物，出处为春秋战国时代编纂的『山海经』。『南山经』对其有记载：“青丘之山，有兽焉，其状如狐而九尾。”此外也有『海外东经』记载：“青丘国在其北，其狐四足九尾。”以及『大荒东经』亦云：“有青丘之国，有狐九尾。”

此外，在日本和朝鲜半岛都有关于九尾狐的传说。相传狐狸的尾巴是用来储存灵气的地方，当狐狸吸收了足够的灵气，尾巴就会一分为二，到最终裂变成为九条尾巴。当狐狸拥有九条尾巴之后，就会有不死之身而且还会喷火。而且毛发会变为金黄色，脸变为白色，也就是所谓“白面金毛九尾妖狐”。最有名的九尾狐玉藻前，即为平安时代末期在鸟羽上皇御前出现的由白面金毛九尾狐变化的美丽女子。据说她被人称为天下第一美女以及日本第一才女，同时也有流言盛传，其为狐狸精所化，本体实际上是白面金毛九尾狐。

从江户时代开始，玉藻前、酒吞童子以及崇德上皇（崇德的大天狗）并称日本的三大恶妖怪。其多在歌舞伎以及小说、漫画、杂志和文库中作为极恶的形象登场。其后传说称华杨夫人、褒姒和妲己都为狐狸妖怪玉藻前所化。这便是“Extra Level 流風　通るべきで無い道”与“Phantasm Level 幻想　予定された無秩序”标题的字幕“三國に渡り妖異をなすが（渡越三国乃成妖异）”，此处三国有很多解，按妖狐所化华杨夫人、褒姒和妲己所在国家来解，即为南天竺耶竭陀国，中国西周王朝以及中国殷王朝。历史学家认为，玉藻前的原型可能是为鸟羽上皇所宠爱的皇后美福门院（藤原得子）。

八云蓝的主题曲为『少女幻葬　～ Necro-fantasy』，其中汉字部分“幻葬（げんそう）”与“幻想”同音相关。英文部分意为“死之幻想”，与八云紫的主题曲『ネクロファンタジア（Necro-Fantasia/ 死之幻想曲）』相关。根据之前连载的解析，八云这词来自出云神话体系，构思原型或为出云神话与冥界相关的内容。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『Pretty Soul』
作者：Soul 出品：幻梦镜像 提供：苏克
http://blog.sina.com.cn/01evolution



橙的名字，“チェン / ちぇん”这个写法出自古汉语，并非寻常的日语拼写方法。与之关联的知识，是神主喜爱的作家之一——藤木稟的小说『朱雀十五系列』“上海幻夜 七色の万華鏡編”中，“被称为橙的少女”一章里，登场了一位角色叫做“橙”，她是上海的一位见习失足少女。

橙是一种妖怪猫。据『求闻史记』记载，妖兽之中的标准，有一定危险性的就是妖怪猫。



▲ 佐脇嵩之『百怪图卷』之“猫又”



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『幻想乡旅游手册 G』
作者：工口姬子 出品：崩坏一番工作室 提供：崩坏紫
http://hi.baidu.com/ 崩坏一番工作室 /home

其中的橙是八云蓝的式神。书中还记载：她有锐利的爪和牙，长着两条长尾巴，是典型的妖怪猫。由于橙的爪子较长，尾分两股，所以一般认为，她的主要原型之一是一种叫做“猫又”的妖怪猫。

“猫又”这一名称，有数种起源：一说为“又”是源于“两个互为分岔的尾巴”（日文为“二又に分かれる”）；另有一说则是猫随着年纪增加而变为妖怪，所以使用具有重复、重叠意思的“また”（音同日文“又”）；『動物妖怪譚』中有说法指出猫又乃属山中野兽，能像猴子般自由来去在树林间，因此应源自于代表猴子之“爰”（也读“また”）。

进一步的考察可发觉到，山中的猫与中国也有关系。『真・女神転生悪魔事典』中认为，中国的“仙狸（此处狸指山猫）”为中国神话的妖怪。山猫经过长年修炼得到灵能力，会变成美男美女吸收人类的精气。在『世界の幻獣エンサイクロペディア』里，认为“猫又”就是前述的仙狸。

在『东方地灵殿』中种族为“火车”的火焰猫燐，在第四、五面登场的猫形态也是如“猫又”一般有两条尾巴的。这说明了一件事情：神主脑瓜里的妖怪猫都有两个尾巴。相关的一种玩笑说法是，有一根尾巴以上的猫才能化成人形，还算大致可接受。

在日本，猫又相关的地缘文化，包括日本有名的旅游胜地“猫又山”（又称胜三山），新泻县三岛郡三岛町的猫又大明神，以及黑部峡谷铁道的猫又站。虽然猫又不是顶级的大妖怪，却也给爱好者们带来很多乐趣与谈资。关于猫又设定为少女的创作方式，有一点可供参考：本来，猫又化人是可男可女的。不过，在神主多次参考的『女神转生』系列游戏中，猫又统一都设定为了女性。

至于橙的主题曲『ティアオイエツォン(withered leaf)』，假名部分实则是汉语拼音“凋叶棕”，这又是一个与中国相关的地方。更多相关中国文化符号，可见她在『东方妖妖梦』Stage 2 使用过的符卡：天符「天仙鳴動」，仙符「屍解永遠」，鬼符「鬼門金神」以及方符「奇門遁甲」。



在『求闻史记』里，豆腐店的人声称八云蓝在不久前有到他那儿买油炸豆腐，“虽是动物也会正经地来买呢”。因为有一定的智慧，所以八云蓝耻于偷盗行为。在应对指南中也说，她很喜欢吃油炸豆腐，给她油炸豆腐的话，就能回避战斗吧。要记得带上几块油炸豆腐。

对于中国读者来说比较需要了解的是，狐狸为什么吃油炸豆腐呢？有一种说法是狐狸皮毛色与炸豆腐皮很相似。也有一种考证较深入的说法，狐神的原型（或神佛习合对象之一），是印度女神荼枳尼天（即八云蓝在 PH 难度下的符卡，式神「憑依荼枳尼天」的命名），而炸豆腐正是此神的供品。日本料理中有种油豆腐皮


图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：「幽乐墨樱坠」
作者：谜肘 出品：U235 核燃动力 提供：香香
http://u-235.blogbus.com/



▲歌川国芳的浮世絵『班足太子与九尾狐』

寿司，味道酸酸甜甜，就叫做“稻荷寿司”，据说吃了会交好运。

在很多作品中，日本狐神都被称为“稻荷神”，为什么东方 Project 里的九尾狐，没有任何一设文字与之相关？这里我们可能需要看看这个词演变含义的历史。稻荷神原本是日本神话中的谷物和食物神，主管丰收。传说他有时以男人形态出现，有时以女人形态出现，甚至会变化成蜘蛛等其他形态，他还有两个随从是白色的狐。江户时代，稻荷神多出了商业神以及流行神的属性，全国的稻荷神社还都几乎都以狐狸代替狛犬（类似中国的石狮子）。之后，稻荷狐是稻荷神本身的误解也就产生了。日本稻荷神社的狐狸基本都是白狐。

而在日本文化中，『百怪図巻』等典籍把狐狸规定了明确分类：善狐与野狐，前述的稻荷狐属于善狐，而八云蓝代表的九尾狐则属于野狐。此外，两种狐狸——仙狐与天狐，可见于式神「仙狐思念」，以及式輝「プリンセス天狐 -Illusion-」这两个符卡名中。天狐是比九尾狐更为上等的狐狸，仅有四条尾巴。而符卡中“プリンセス天狐（天狐公主）”实为谐音游戏，指日本女魔术师“天功公主”引田天功，符卡名称里的“Illusion”可指代魔术。实际上，一次设定中八云蓝和プリンセス（公主）和天狐都没什么关系。

另一日本狐引发的不可思议事件——狐火，可参见八云蓝的符卡，式輝「狐狸妖怪レーザー」，这枚符卡展现了狐发射激光。日本素有狐与火光的传说，古代人看到忽隐忽现的怪火，传闻说是狐狸在娶亲前，要点亮火把走在娶妻队伍前边的象征，这种怪火也叫做狐松明。『东方文花帖』8-5 行符「八千万枚護摩」这个符卡也表现了火光，是为密宗的护摩火焰。“护摩”是密宗作为“阿阇梨”理应具备的法术之一，释迦牟尼成佛后将火焰识别为十二种“真护摩”。这个弹幕由两种弹组成：紫色符咒以及红色火焰，一些说法认为紫色符咒指代“护摩”，但我们可以看到，『东方文花帖』中八云蓝最普通的弹幕就是这种弹。原文中“护摩”是乳木引燃的火焰，因此指火焰弹。在符卡名中出现“亿”字之前，此或为东方弹幕正作中，用最大数字来描述的弹幕符卡。

八云蓝的时限符卡，「狐狗狸さんの契約」提示了另一狐狸要素：日本狐狸往往是灵体。这个符卡表现了一种多人把硬币推来推去，进行占卜的迷信活动，“似乎有狐灵附上去了”。『魔理沙的魔导书』里这样看待这个符卡：看来，

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『季节的雨滴』（即将完售）
作者：Rifsom 出品：Fs-Project 提供：里表软妹
http:// www.fs-project.com

是由人类所召唤出来的狐之灵，然后开始做一些狐仙所作的事情。不过看起来却是一个喜欢恶作剧的灵啊，在吃饱之后就去威吓人类。去问了里边的人后，将狐狗狸召唤出来是为了进行占卜，而且这种占卜非常流行。看起来有那么一试的价值，说不定还可以把使魔给叫出来啊。

对了，顺带提一下八云蓝所在的关卡设计吧。八云蓝作为BOSS登场的“Extra Level 流風　通るべきで無い道”，在游戏中有一个未采用的名称“Extra Level 受難　刺激に不足気味な方向け”，这个应为神主的初期对附加关的命名设定，也许他一开始只打算为『东方妖妖梦』设计一个附加关，而不是我们今天看到的两个。

另外，作为『东方妖妖梦』本篇以外的附加关内容，主角少女们其实与八云蓝对战了三回，而不是普遍认为的两回（EX+PH）。

这第三个附加关出自2004年的第一届“博丽神社例大祭”上，供玩家在活动上打分娱乐用的游戏版本（名为“Spell Card Attack!　夜は素敵に永遠に”）。据说，在此游戏版本中，使用魔理沙挑战，还会与第三次登场的八云蓝出现特殊对话。

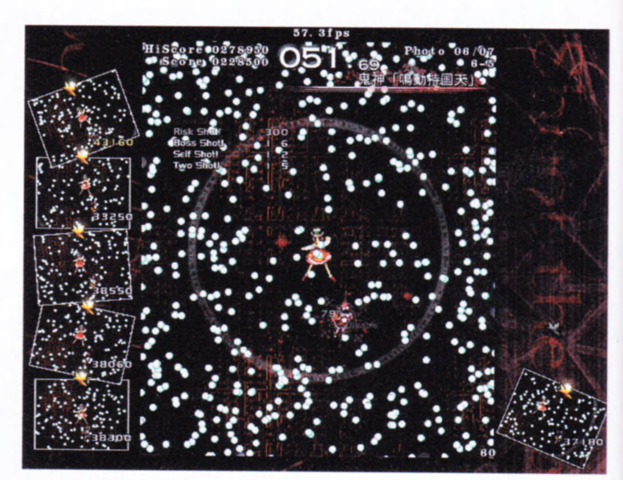
图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『whisper』
作者：空白艾琳 出品：5158 提供：夏川百行



比起从八云蓝的设定上解析隐藏狐狸属性，从橙身上辨认出隐藏猫属性就明显轻松多了。不过这里依然存在着模糊的描述。首先是一点，『求闻史记』提到：“妖怪猫状态下，她（橙）是完全的兽性化，利用身体又咬又抓，但还是怕水，被水泼中动作就会迟钝。无论是式神状态还是妖怪猫，外表都是一样的。”『东方妖妖梦』中橙的角色设定里提到：“碰到水的话式神就会脱离。没有被凭依的猫妖状态的橙一般也怕水，反正总是怕水。”此处可提出个有趣问题——说橙怕水。到底是动物猫、妖怪猫、式神猫之中哪个怕水？

首先可确认的是，妖怪猫一般怕水，这里没有说的很绝对。在『求闻史记』中橙的条目后，有匿名人士称：“我家附近的猫在举行集会。我用水泼散了它们。”猫会偷偷地举行定期集会。它们的领袖就是这妖怪猫——橙。冬天猫会缩在被炉，妖怪猫橙也会缩在被炉，看来猫的属性继承在了橙的身上。这样看来既然猫怕水，



▲ 鬼神「鳴動持国天」

橙也大致上怕水。实际上“猫为什么怕水”是一个很多人搞不清的问题，比较科学的正确答案可以概括为：大部分家猫怕水，因为其祖先非洲野猫生活在缺水的沙漠或草原。特殊的家猫也不怕水，有的猫科动物甚至擅长水。同属猫科的火焰猫燐和寅丸星在一次设定文档里，并没有怕水的描述。看起来，橙的妖怪猫形态怕不怕水，的确是不好绝对化的。

此外，一个细节或许可以帮助我们找到思路。在『东方妖妖梦』里观察橙的形象，在她左耳朵上还可以见到一枚黄色的小耳环。这个装饰是野猫进行过去势手术之后戴上的耳环。雌性野猫戴在左耳上，雄性野猫戴在右耳上。此处体现了野猫的特征。实际上正作也侧面说过，橙是野猫。这个地方在『东方文花帖』6-5，橙的符卡，鬼神「鳴動持国天」。射命丸文评价道：哎呀真是吓了一跳。本以为她会跳过来袭击我的，没想到却使用了奇怪的法术，好像不仅仅是只普通的野猫呢。魔理沙在『魔理沙的魔导书』中倒是认为，这个符卡里的弹幕，是震得到处都是灰尘。总之，给人的印象是破败处的野猫在活动啦。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『重叠暮特斯』

作者 :Skade 出品：Credit-Deceive 提供：Skade

http://www.cxd-project.com/

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『Pretty Soul』
作者：Soul 出品：幻梦镜像 提供：苏克
http://blog.sina.com.cn/01evolution

再看『东方文花帖』书籍版中，『文々。新闻』第百十九季 神无月の二“猫咪栖息的部落”里提及：这个部落有一些地方和传闻中所描述的不一样，但在这个人类舍弃掉的荒废了的村落里住着的确实全部都是猫咪。不过，这里可远说不上是一个有秩序的社会，猫咪们都是想干什么就干什么。在这里你永远都会看到有猫打架，像我这个部落外的人进来了它们也毫不过问，只要一有吃的东西它们就会一哄而上。这个小部落就是如此地混乱。这里既然是人类抛弃的荒废村落，那么也可能是有家猫的。看来不管家猫，野猫，都可与前文中人类居住地“家附近的猫”可合并起来，当成普通猫看待。

关于“碰到水的话式神就会脱离”的解释，在『求闻史记』介绍香霖堂后，有这么一段文字：“外面世界的式神。使用简单的命令，就能瞬间收集到所需情报（式神怕水，电脑也怕水）。”说来说去，神主笔下最可信的“怕水描述”是：式神必然怕水。于是整理以后可得出这样的结论：普通猫（是不是野猫无所谓）大多数怕水，妖怪猫（限猫又。猫又以外的妖怪猫资料不足，比如火焰猫燐）一般怕水，式神猫（是不是猫都无所谓）一定怕水。多个怕水属性的同时存在，是橙在一次设定中复杂有趣的一点。

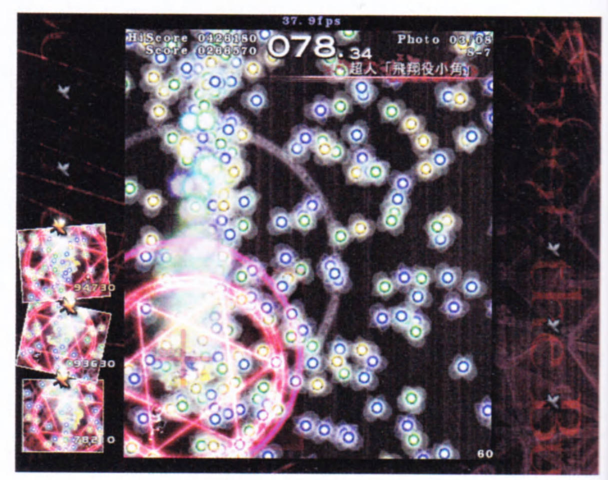
关于猫相关的道具，神主还提到マタタビ（木天蓼），阿求称，只要将干燥的木天蓼撒向橙，橙就会失去战意。鼓励人类在兽道行走，记得常备一些木天蓼。这种与猫相关的植物，在一些翻译文档中以“猫草”称呼。事实上，マタタビ在『唐本草』中称木天蓼，也称葛枣子，葛枣猕猴桃。而猫草属于“猫三宝”，猫草，猫薄荷，木天蓼。有相似处又有区别，具体区别可询问养猫人士。木天蓼的作用是可使猫做出形似发情的举动，帮助吐出肠胃里堆积的毛球。在设定中，橙对木天蓼无抵抗力。水与木天蓼对人类来说，都算比较常见，真是一匹太容易被克制的妖怪了。



这里笔者要深入探讨一下，八云紫，八云蓝，以及橙三个角色以“式神”为纽带产生的能力以及关系。由于涉及三个角色这么复杂，也许叙述不小心就显得不容易理解，先从比较显见的误解开始分析吧：

八云紫只有八云蓝一个式神吗？答案为不是。八云紫在『东方儚月抄』小说版第五话，称“八云蓝是我最忠实的式神。”并且八云蓝有这么一枚符卡：式神「前鬼後鬼の守護」。在『魔理沙的魔导书』中，魔理沙认为这个符卡是看不到使魔的。怎么也想不通为什么这只狐狸的使魔会有那么多。但是最让人吃惊的是，这家伙自己就是一个使魔。这里说明，魔理沙也没分清楚使魔和式神。实际上这里的式神“前鬼后鬼”是八云紫的，她在乌鸦上载入了这个“式神软件”，登场于『东方儚月抄』漫画版与小说版。也就是说，八云紫有很多式神，八云蓝是其中最忠实的。

关于八云蓝的符卡，式神「十二神将の宴」。魔理沙认为，这是一种远距离操纵全部十二个使魔的符卡。果然，自己还是很想要一只能够自己操纵的使魔啊。这种使魔的攻击咋看之下，会觉得比扯淡还要扯淡，但仔细观察之后，发现那些使魔只是反复使用着一种简单攻击模式。即使是身处其中，只要注意一下那些转来转去的就不觉得恐怖了。虽然魔理沙没分清使魔与式神，但俗话说没吃过猪肉也看过猪走路，能够看出使魔的规律。在『魔理沙的魔导书』中，魔理沙全篇都非常羡慕有使魔的弹幕使用者，准备“平时看够猪走路，也开荤尝尝猪肉”。那



▲ 超人「飛翔役小角」



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『景 不被遗忘的幻想乡』
作者：Alcd 出品：Fs-Project 提供：里表软妹
http://www.fs-project.com

么她一定也非常羡慕这“十二神将”式神的原有者——阴阳道的安倍晴明。实际上，神主作设定多次参考的作品『帝都物语』里，也有“十二神将”登场。

为什么在前边，笔者称“式神”为“软件”呢？可见『求闻史记』里的记载：橙，是八云蓝的式神（式神不是种族，是加载在妖怪身上的软件，这软件的运行这里写作附身）。橙会说人话，特别是式神状态时会使用妖术。看来妖术就是式神带来的能力。

且看『东方文花帖』6-3，橙的符卡星符「飛び重ね鱗」。射命丸文对此符卡的评价是：猫又未恶作剧了，而且速度也很快。不过虽然速度增加了，但是行动却变得有规律了。按照规律来行动还真是少见的猫妖呢……另外在『东方文花帖』8-7，八云蓝的符卡超人「飛翔役小角」。射命丸文评价道：终于展现出动物的本性了，这种速度真不得了。她难道不会头晕吗？其实，这两种行动都是“按照一定规律”的式神模式。由于妖怪模式和式神模式看起来一样，所以记者射命丸文小姐也分不太清楚。

不过通过对比 Extra 与 Phantasm 两附加关中一对相似的弹幕：八云蓝的符卡，式神「橙」与八云紫的符卡，式神「八雲藍」，我们可以看出前者是一个后者 Easy 版的弹幕。在『东方永夜抄』中，八云紫的通常攻击「召唤八雲式」，召唤出了八云蓝，而八云蓝的攻击力仅为八云紫攻击力的约 1/3 罢了。这些能不能推断出，式神一定比主人弱？

恰好，在『文文。新闻』第百十九季 葉月の三“妖怪所做的动物虐待的现状”中，记录了一件动物虐待案。犯人说：“动物虐待？哎呀，我什么时候做过那种事情了啊？你说我现在正踩着一只狐狸虐待她？啊，你说的是蓝啊。这不是虐待只是稍微让她学习一下而已哦。而且蓝看起来是狐狸其实是式神哦，不是动物啊。”八云紫为自己虐待八云蓝而强词夺理，顺便为我们解释了一下式神的原理：“式神就是要按照我所决定的方式去行动才能获得和我一样的力量啊。所以只要遵从我的命令的话，就绝对不会输掉。如果擅自乱来的话，其力量就会被削弱得和以前无法相比。用那种状态战斗的人只能说是白痴。”八云蓝胡来的这件事，即指『东方妖妖梦』Extra 关卡的故事，八云蓝擅自挑战博丽灵梦等主角少女的经过。看来，做了式神的妖怪，可以自由（也许是半自由的）解除听从指令的式神状态，按自己的想法行动，不然不会被虐待啦。

后来，『文文。新闻』第百二十季 皐月の一“三途河的河宽计算成功”也展示了式神在计算方面的造诣。这个报道，介绍了八云蓝平常就对数字方面的东西很擅长，现在为了打发时间，竟然把“三途河河宽长度”的公式给演算出来了。由于关键的参数牵扯到现界财产与“死后那个世界”的财产的换算问题，太过复杂，必须要解数千次的方程式才行。八云蓝介绍自己的数学能力：“要说数字的话，因为式神本身就是方程式呢。就如同那既不会泼散也不会收敛的方程式所无限产生出的活生生的立体一般，紫大人所做出的方程式将我的力量变成了无敌之物。所以我才会遵循方程式行动。”

记者射命丸文小姐在这里终于深入了解了式神：八云蓝通过使役式神橙，才能精通数学方程式。真相在于，八云蓝在按照八云紫设计的方程式行动的同时，也能操纵让橙行动的方程式。这就是式神的式神的原理：为什么主人往往强于式神，究其根本原因，竟然是数学学的比式神好之类的。

数学还真不能小看啊。

按理说，橙也能学到八云蓝使役自己的方程式，理论上也可以操纵式神了。这样就可能出现“八云紫的式神的式神的式神”……这件事情的确有，可见『文々。新闻』第百十九季 神无月の二“猫咪栖息的部落”。报道中，橙试图成为群猫的领袖，但效果看起来不怎么好。射命丸文建议道：“还是智力不够吧？你是猫，所以我看你去找只老鼠做你的部下还差不多。”橙不同意：“找只老鼠当部下那多不好看呀。”然而多年以后，官方资料集『求闻口授』里，就出现了以老鼠做部下的猫科动物，不知道橙得知以后会作何感想，笔者认为，她不会记得啦。▲



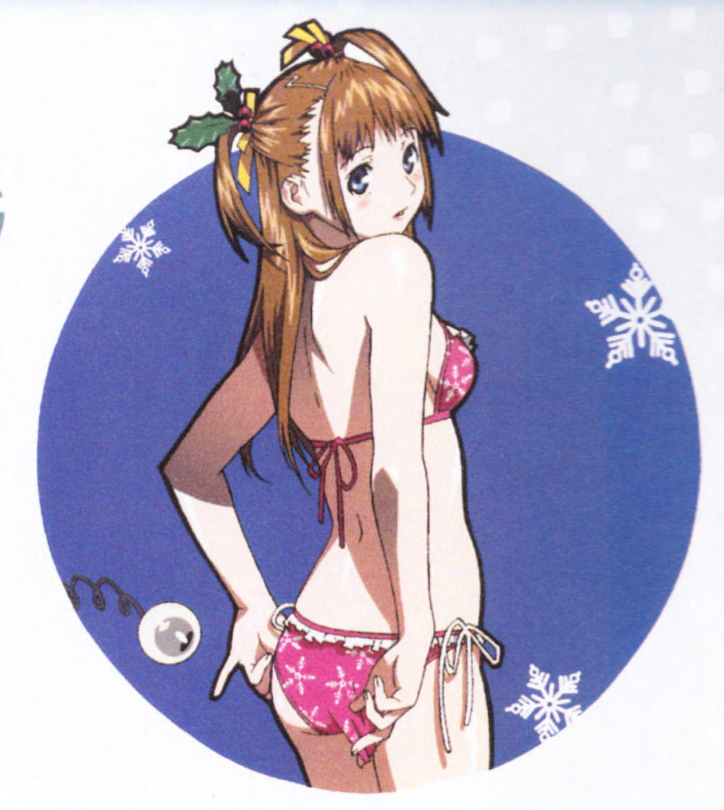
No genius, no charisma

天才是恭维，鬼才是浮云

——梅津泰臣，一个努力家的三十年历程

□文/完蛋了的国王 □责编/如月千华、jedi □美编/ASKI

枪、性、暴力、杀手少女……如果你眼中的梅津泰臣只有这些而已的话，那我只能略带遗憾的告诉你，你所看到的梅津泰臣是表象下的梅津泰臣，是符号化的梅津泰臣。那么，一个真实而感性的梅津泰臣又是什么样子的呢？



梦想太多等于没有梦想 What on earth I want to be?

> “动画师？不不，我小时候可不想做那种工作，就连高中时代也压根没想过要吃动画这口饭。不信？同学聚会的时候遇到以前那些高中同学，他们中间竟没一个相信我会从事与画画相关的职业，更不用说是动画师了……说来惭愧，我在高中时代基本上没怎么画过画，哈哈哈……”
>
> ——梅津泰臣，出自『KITE LIBERATOR Special Booklet』



梦想和现实之间的距离到底有多远？不是背得动 14 个代言品牌却跨不过一道栏的蹩脚演技；不是拿本敲了英国馆图章的世博护照就能飞去伦敦看奥运；不是你要苹果四代我给你四袋苹果；也不是你想开微信约炮却只搜到连头像也不懂换的班主任老师……而是当全世界都把梅津泰臣当做是一个伟大动画师在膜拜的时候，他本人却表示自己其实想成为漫画家来着（笑）。

梅津泰臣，这个 52 岁的老男人头上顶着很多光环，当然他的头衔也可谓不计其数：动画师、原画师、人设家、作画监督、动画监督、脚本作家、演出家……漫画家的头衔也是有的，但这并不代表人们就可以简单定义梅津泰臣此人，就像他不喜欢把自己的活动范围局限在某一个分野里一样，他的这许许多多的头衔也会根据活跃领域的不同而不停变换。这在日本 ACG 业界莫如说早已是成名已久的大师们的一种的常态。不过，任何一位老师、名人、大家在以“XXX”之名而为人所熟知，在成就现在的丰功伟业之前，都会有一个从此时此地迈出第一步的原点，这个原点便是被称作为“梦想”的东西。在拥有梦想这一点上，梅津泰臣与其他大师们相比并没有什么特别之处，而其与众不同的地方在于，“梦想”对于曾经年少轻狂的梅津泰臣而言既非自始至终努力的目标，也非孜孜不倦钻研多年的爱好，而是——说起来并不怎么光彩——只有在前行受阻，为现实所困时才会暂时寄托于其中的一个随时可以拿起放下的念想，一个不折不扣的乌托邦。梅津泰臣今时今日所获得的成功，与他谈及儿时梦想时戏谑的态度乃是一对大大的矛盾，而矛盾正是他青年时代最真实写照的注脚之一。

按照惯例先来聊聊梅津泰臣的生平和儿时经历吧。梅津泰臣，生于 1960 年 12 月 19 日，O 型血的射手座，星座书上对这类人的描述是“向往自由，充满了艺术的天分，能为自己热衷的事物燃烧青春，即便是毫无节制的燃烧”，但同时也“变化无常，让人捉摸不定，尤其是行动力往往高出其他人数倍，会让人感觉过于猛烈，因为无法把握他们行动的方向而产生为人轻浮善变的误解”。我不知道写这类星座箴言的幻想家是不是细致研究过梅津泰臣的履历和个性，总之我必须说星座那一套的确与梅津其人极为吻合，至于如何吻合且听笔者下面详细分解，但在此先按下不表。梅津泰臣出生的年代属于泡沫世代，笔者曾在『“魔法少女”的时代，时代的“魔法少女”』

（刊于『二次元研究』第一期与第二期）一文中详细分析过这个所谓的泡沫世代为何会成为目前日本 ACG 产业的中流砥柱。泡沫世代被称为日本战后出生的最得天独厚的一代人，享受着父辈积累下来的财富，搭上了日本经济起飞的顺风车，又通过种种方式躲过了因为泡沫经济破灭而带来的一系列萧条。泡沫世代的孩子在儿时就已经享受到了父母一辈创造的物质条件良好的生活，出生不久后又恰逢漫画、TV 动画和特摄剧蓬勃发展的时期，童年时光大多是浸泡在愉快和充实的物质和精神养料的精心呵护下度过的，在这种环境下长大的孩子，自然天生就充满了无穷无尽的想象力，儿时拥有一两个将来想成为漫画家、特摄片演员之类的梦想也极为普遍。梅津泰臣就完全符合以上的描述，笔者曾经用很长篇幅介绍过的名监督新房昭之也几乎如出一辙。梅津泰臣和新房昭之的关系——笔者并不想在这里卖什么关子——是远在合作伙伴之上的一种有着几十年交情的惺惺相惜的朋友关系，两人出生年月相差九个月而已，又是福岛县的同乡，事实上梅津的老家福岛县郡山市距离新房昭之的老家桑折町大概只有不到一个小时的车程，可以说在为数不多的福岛县出身的业界名监督里是屈指可数的极有渊源的两个人物。这种同乡之间的信赖感是否对两人之间默契的合作产生过什么影响笔者不得而知，不过有趣的是两人在早年的一些经历上有着惊人的相似点，这倒是值得一书的地方。当然新房在这里出场并没有什么价值，所以以下还是仅就梅津泰臣的个人经历做一番介绍。

童年时代的梅津泰臣与其他孩子别无二致的地方就是喜欢看动漫，喜欢随手涂鸦，画画乃是其兴趣爱好之一，据说是受到外祖父的影响。要说起儿时的志向，“梦想成为漫画家来着！”梅津泰臣的这番话第一次见诸于媒体是在 1986 年一本由近代映画社出版的叫『THE ANIME』的杂志访谈中，那年梅津 26 岁初出茅庐，正因为与 MADHOUSE 合作多部热门动画而受到关注（顺带一提，在接受访谈三个月后，他的第一部代表作『无限地带 23 PART2』便问世了），也是第一次在杂志上谈及自己的梦想和孩提时代，当然这不是最后一次。确切的说几乎每次接受访谈梅津大抵上都会被问及类似的问题，所以读者们早已对他这个“漫画家的志向”了然于胸，不过实际情况大家也都知道，他年轻时没能成为一个漫画家，其中的原因固然耐人寻味，却也不是三言两语能道明的。

事实上，漫画家这个志向在年幼的梅津泰臣的心中并没有留驻多长时间，孩子是善变的，在升入小学高年级后，他的梦想很快就变成了“想去龙之子工作，想成为一个动画师”。这里提到的龙之子指的是著名的老牌动画公司龙之子 Production，这家比梅津还晚诞生两年的新锐动画公司（以当时而言）在漫画家吉田龙夫和两个弟弟的合力经营下敏锐地抓住了 SF 题材作品在日本的上升期，在 60 年代末和 70 年代初人类科技快速进步的岁月里拍摄了一系列脍炙人口的 SF 动画名作，其中就包括在我国也极有知名度的『科学忍者队』系列、『人造人卡辛』、『破里拳』





等。在梅津12岁那年，具有划时代意义的名作『科学忍者队』开播，奠定了龙之子在观众心目中的地位，也深深触动了尚未升入国中的梅津。

梅津对龙之子的创始人吉田龙夫的崇拜简直可以用五体投地来形容，在他看来吉田作为一个漫画家却开办了一间动画公司，并用自己的才智创作出了『科学忍者队』这样优秀的作品，这无疑是为梅津的想象空间打开了一扇新的大门——是啊，原来还有动画师这么一条道路。“想成为动画师的念头是从迷上龙之子的作品开始的。说起来当时之所以迫切的想成为一名动画师也是受到吉田先生过世以后，龙之子的画风发生变化这件事的触动，我很想画回龙之子以前的那种风格。”梅津在09年发售的个人第二部画集附录的长篇访谈中曾如是说。吉田龙夫的因病过世是1977年的事，当时的梅津俨然已经是个风华正茂的高中生了。岁月的变迁似乎只是徒然的改变了他的样貌，对他儿时的种种梦想并未产生什么实质上的影响。

高中时代的梅津别说是画漫画，就连以前很喜欢的涂鸦也几近荒废了，在谈及自己的高中课余生活时梅津说自己与画画无缘，也几乎不与朋友交谈漫画的话题，高中一年级大部分时间花在了汽车社团和商业会计考试里，后两年则一时兴起练起了少林拳法（日本有少林拳法的段位，ACG业界练过少林拳的人委实不少），据说那是受到李小龙的影响，算起来70年代初李小龙逝世前后的那段时间的确是他在日本的人气达到顶峰的时候，李小龙作品对梅津泰臣的潜移默化倒是一直持续到了今天。不管怎么说在最适合打下基础的高中时代，绘画这门爱好在梅津多姿多彩的生活中算是彻底被排除在外了，不仅如此，被荒废掉的还有他的学业，高中毕业那年他报考大学失败，一下子成了浪人，摆在面前的出路只有两条，要么早点就业，要么继续进修。

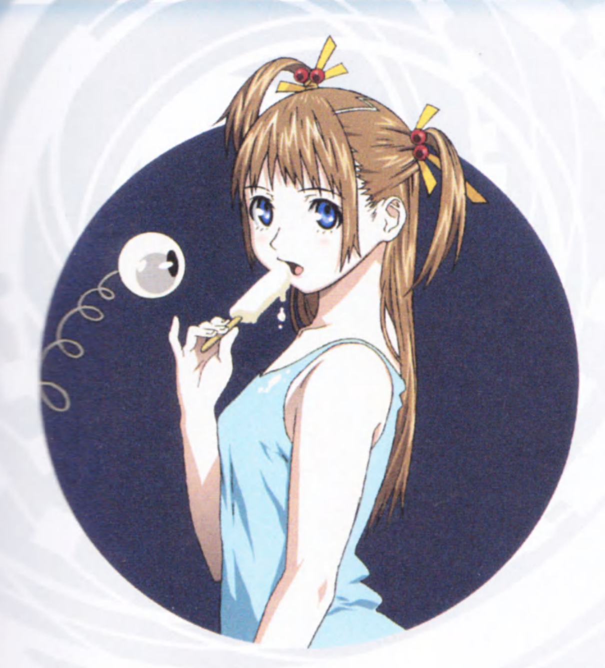


跑龙套的青涩时代

When I was just a mob character.

> “喜欢『科学忍者队』，喜欢得不行，所以就给贵杂志投稿，还得了个佳作赏，之前还因为大学落榜而消沉过，此事让我倍受鼓舞。这大概就是（成为动画师）迈出的第一步吧。”
>
> ——梅津泰臣，出自德间书店『Animage』1984年1月号

郡山市是地处山丘地带，以农业为主的福岛县数一数二的大城市，话虽如此也不过是人口将将超过30万的乡下小县城而已，工作机会有限，也不是梅津泰臣理想中能施展拳脚的地方，除了走出去打工以外，梅津也别无他法，于是索性就去了全日本动画产业的中心——东京。此时，这世上只是多了一个身无长物，对动画业界徒然抱有些幻想的失意年轻人。这时他大概还没有忘记自己的志向，开始有目的的向着动画人的方向努力起来，报名入学了千代田工科艺术专门学校，想学点与设计啊绘画啊有关的东西，不过这所学校本身是由一所电视电子学校、一所摄影设计学校和一所计算机学校合并而成的工科专科学校，起先并未开设专门的动画制作课程，有点野鸡学校的味道。梅津也显得并不太热心于学业，反倒又不切实际的做起漫画家的梦来。“从事动画相





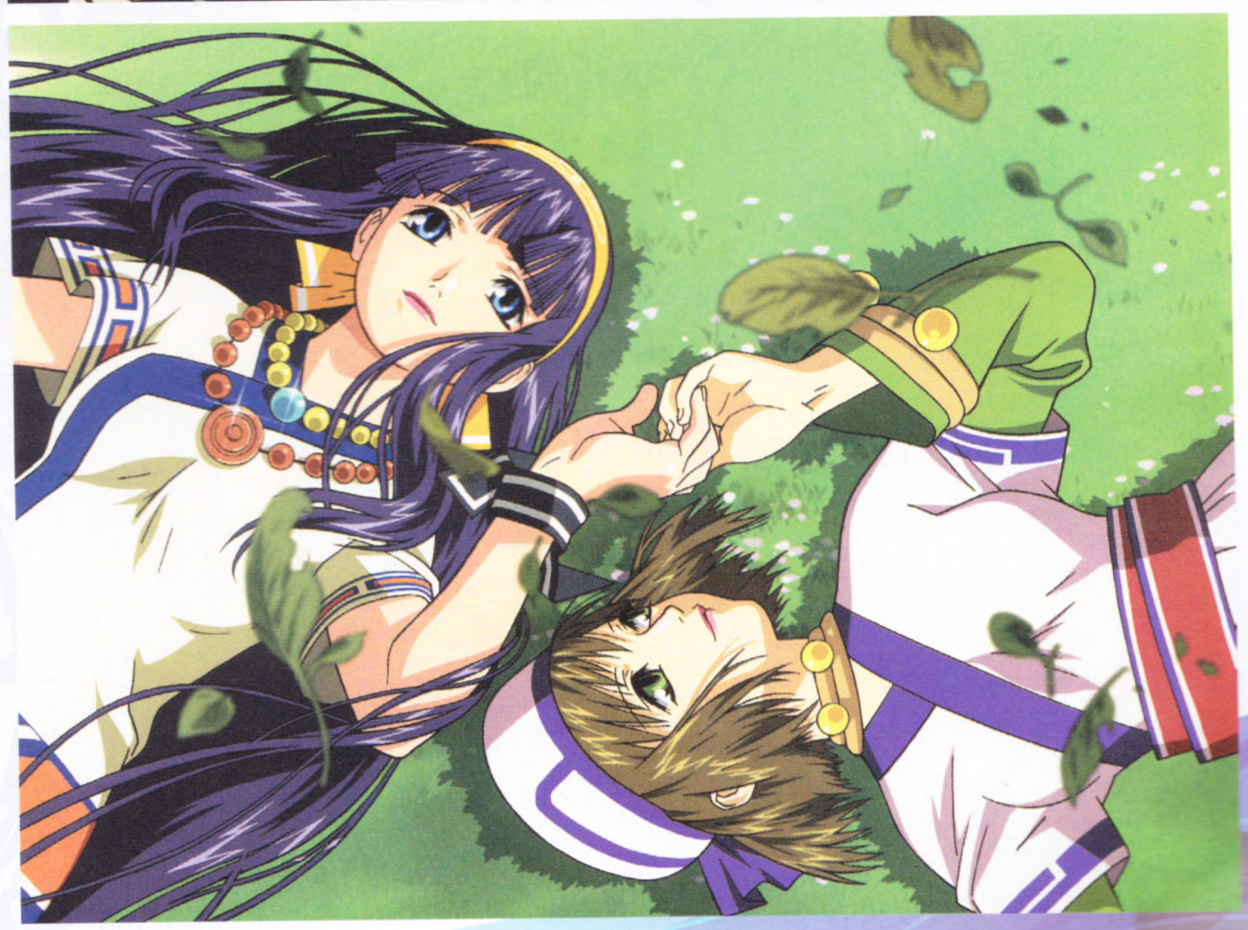
关工作的觉悟，我是压根就没有的，在跟漫画科的同学交流中又发现漫画挺有趣的，于是又复燃起了想当漫画家的念头来。”梅津曾这么描述专科学校时代自己思想上的转变，可他已经不再是一个十岁出头的善变孩子，而是个二十岁的成年人了，对自己的未来如此草率的改变决定实在是有点不负责任，况且他在漫画方面薄弱的基础丝毫未有改善，早知如此为何不念漫画科呢？可问题是自由奔放过头的梅津还真的像模像样的朝漫画家的方向努力过（应该说他至今仍未放弃过成为本格漫画家的念头），几年后他曾几次向讲谈社投稿，然而反响寥寥，也未能获得作为漫画家正式出道的机会，在讲谈社碰了一鼻子灰之后梅津才意识到漫画家的道路不是眼下的自己能走得通的，遂又一次宣告放弃，但这也是后话了。

专科学校的学业好歹是继续了下去，其间也让梅津泰臣接触到了一些更为核心向的作家们的作品，开阔了他的眼界。当时他极其崇拜的动画人是『科学忍者队』系列的原画师杉野昭夫，此人是手塚治虫的狂热追随者，也作为虫 Pro 最才华横溢的作画监督参与了整部『科学忍者队』TV 版的原画工作，杉野的实力曾被同时代的著名动画师大桥学评价为“比角色设定表上画的还要棒”，要知道『科学忍者队』的人设是由吉田龙夫亲自操刀的，吉田可是梅津的第一偶像，画功比吉田龙夫还强的人，那对梅津来说意味着什么呢？毫无疑问杉野昭夫成为了梅津动画原画方面的第一任老师。另一些对 20 代前半时期的梅津产生过重要影响的人物——说来有趣——竟然都是少女漫画家，其中最值得一提的是牧野和子，这位前辈虽然没有发表过什么惊世骇俗的大作，却是位擅长创作暴走族题材作品的少女漫画家（少女漫和暴走族，诡异的组合）。



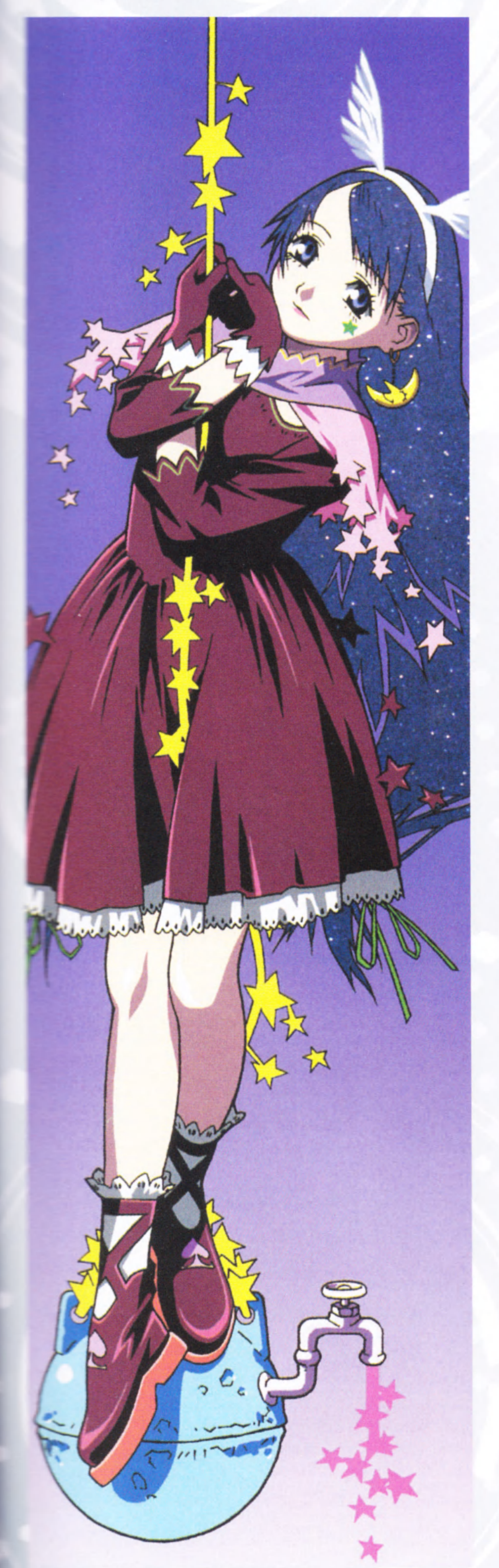
可能鲜为人知的是，梅津年轻时还当过一段时间的群众演员，起先是认识个以跑龙套为生的朋友，后来一方面因为好奇，另一方面也想赚些外快，梅津在 1982 年的一部叫『爆裂都市 BURST CITY』的 SF 电影里饰演了一回暴走族的角色，说起来这也是受了牧野和子的影响吧（大概也是唯一的影响）。其实说到暴走族，笔者觉得倒是有必要提一提梅津老师的长相，他本质上就不是一个低调害羞的人，所以网络上很容易找到他的照片，照片中的梅津总是身着深色皮夹克，抹了发蜡的头发梳得一丝不苟，戴着一副得体的墨镜，还常常用围巾为自己装点一番，显得派头十足，说他年轻时候飚过车也绝对有人信。

缤纷多彩的学校生涯很快就过去了，毕业后的梅津还是要面对现实。在学校的推荐下，他作为一名普通的动画民工加入了土田 Production，




DSA

好景不长的是他只在土田工作了三个月就辞职了，就像他自己所说的那样，对动画工作完全没有觉悟。满以为可以在河边欢快得信步戏水，现实却是在大海上经受狂风暴雨的洗礼，高强度的工作吓得他不轻，也让梅津一点点现实了起来。成为自由职业者后梅津投靠过东映动画，为东映的一些作品当过动画、动（画）检（查）和原画，也算逐步在提升实力和地位，但总的来说没有特别亮眼的表现。时间是 80 年代初，就像在『爆裂都市』里那样，梅津泰臣还只是个青涩的龙套角色。



前辈是用来瞻仰的，更是用来颠覆的

A way to break through.

> *“在跟东映合作时遇到了须田正己老师，那是 81 年时跟美国合作的『蜘蛛侠』，能跟『科学忍者队』的原画师一起工作让我兴奋不已，须田老师高超的手艺更是让我佩服之至，也深受其影响。后来うつのみや理前辈也给予了我很多帮助，我们在 MADHOUSE 共事时经常一起吃饭、打桌球。说起来一路走来确实受到了前辈们不少的提携。”*
>
> *——梅津泰臣，出自近代映画社『THE ANIME』1986 年 2 月号*

1981 年在参与制作东映的『蜘蛛侠』时梅津泰臣遇到了职业生涯中的第二位老师须田正己，年长 23 岁的须田早已是业界知名的作画好手，当然也是一位与『科学忍者队』极有渊源的人物，在参与该作的制作时曾被监督鸟海永行指名为自己担当的演出回的作画监督，足可见对其的信任。能与这样一位大师合作梅津的兴奋之情溢于言表，想要近距离观察并研习须田画技的冲动让梅津又燃起了对动画师事业的热情，射手座男人的高超行动力再一次被调动了起来，这次不是在少林拳法上虚耗青春，也不是为了成为半吊子的漫画家而四处乱撞，而是切切实实、脚踏实地的磨练起自己的基本功来，并发自内心的构筑起对动画师事业的觉悟，这次是要来真的了！

梅津的努力很快有了回报，在此后短短一年不到的时间里，这位外注画手的表现就引起了须田的注意，首先让须田感到高兴的是这个年轻人对『科学忍者队』系列近乎于狂热的喜爱，加上其好学的态度令须田很乐意指点其一二，而梅津强大的学习能力则让须田感到惊叹，他暗自思忖应该让这个小伙子得到更有价值的锻炼机会，于是推荐其加入了 MADHOUSE 主导制作的『幻魔大战』的剧组，在那里梅津有幸接触到了一部真正大作的制作流程，令他在今后画而优则导的道路上受益匪浅。『幻魔大战』是 1983 年 3 月公映的一部由角川映画出资投拍的大作，也是由角川参划的第一部剧场版动画，由此开启了角川帝国在剧场版动画领域的新篇章，有着非凡的意义。不过这部作品的非凡之处不仅如此，更表现在星光熠熠的制作阵容上，该作的原作石森章太郎、监督林太郎、人设大友克洋、特邀作画金田伊功无不是在日本 ACG 史上名留青史的人物，其中最值得一提的是大友克洋和金田伊功两位，『幻魔大战』是身为漫画家的大友首次以人设身份参与动画的制作，为其日后创作『AKIRA』提供了很多灵感。而金田伊功则是业界知名的金田流作画的始祖，金田流就是从 80 年代逐渐开始流行起来的，受过此流派影响的动画师不胜枚举，其中也包括梅津泰臣。而谈到 SF 动画，在构思和作画这两方面，对整个 80 年代影响最深远的人物里是一定少不了大友和金田这两位的，不能不说梅津日后执着的走上 SF 动画的道路，绝对与此二人，或者更确切的说与参与『幻魔大战』制作的这次经历有着密不可分的关系（顺带一提，梅津几年后多次在金田的指导下担任原画工作，也参与了『AKIRA』的制作）。





梅津的急速成长在翌年 MADHOUSE 的一部 SF 动画『天眼急先锋（又名兰斯曼）』里得到了巩固，在这部根据美国 SF 小说改编的作品里，梅津首次以客座人设的身份参与制作，并在其中两话担任了作画监督一职。这是货真价实的打响梅津泰臣名气的一作，因为就在此后的两年里，梅津终于得到机会挑战此后成为其招牌式的两大职业——OP、ED 动画的原画和 OVA 动画人设，这两作分别是 85 年的『Z 高达』和 86 年的『无限地带 23 PART2』。『Z 高达』由于有以严苛而著称的富野老头亲自坐镇，梅津当然不敢在 OP 动画里有所造次，而 ED 则因为太过简单也无法夹带私活（有趣的是等梅津再度重操旧业，已经是足足 21 年以后的事了）。倒是他在『无限地带 23』里的表现实在堪称惊艳，给世人留下了极为深刻的第一印象，并让很多



观众从此对梅津泰臣的画风念念不忘。

『无限地带 23』本身是一部饱受争议的作品，该作在商业上的成功不能完全掩饰作品中多不胜数的瑕疵，而这所谓的商业上的成功也是注过水的，但这些并不妨碍『无限地带 23』作为一部作画方面的神作而受到顶礼膜拜，而令作画质量得到飞跃和升华的正是以梅津泰臣为代表的一批动画师。原创 OVA 动画『无限地带 23』的企画最初由成功打造了『MACROSS』的几位主创人员提出，其中有『MACROSS』的监督石黑升，机体作画监督板野一郎，主力原画平野俊贵和大家非常熟悉的人设画师美树本晴彦，以石黑升经营的动画公司 ARTLAND 为核心，又召集了以机械设定工作出名的 ARTMIC 社和以担任外包作业为主的 AIC 社共同参与制作，动画的主要资金来源由 JVC 旗下的子公司 Victor 音乐产业来承担。此前 Victor 音产已经投拍过一部原创 OVA 叫『BIRTH』，由金田伊功任监督，动画虽然销出了 1 万 8 千多本，但因为低于 3 万本的销售预期而被判定为失败之作，而留给『无限地带 23』的销量压力是更恐怖的 5 万本。在后来 OVA 第三部的宣传中声称该作的前两卷分别卖出了 5 万和 4 万 5 千本，似乎圆满达成了任务，不过据一些权威媒体统计，第一部销量的确切数字实际上只有 2 万 6 千本，缩水了一半左右，但即便如此『无限地带 23』仍不失为 80 年代最热销的 OVA 动画之一，而且还成功登上了大银幕。

其实销量数字上的宣传噱头只是一个小插曲，不足以令『无限地带 23』成为一部争议作，真正引发观众和媒体强烈关注和争论的是动画在剧情和作画两方面表现出的大相迳庭的水准。担任原作的老牌监督石黑升借鉴了『MACROSS』中的很多卖座要素，把『无限地带 23』的世界观设计的相当庞大，大背景是宇宙移民和宇宙战争，实际的剧情主线则围绕着超级计算机终端和人类之间就生存控制权而展开的战斗，但石黑显然是放不下『MACROSS』的成功，不知不觉中还塞入了类似可变机器人、偶像歌手、暴走族等元素，把整部作品搞得过于复杂了，而要把这样一个繁杂的世界观塞到全长不超过 160 分钟的两话 OVA 里实在是有点不现实，其结果就是原先设计的很多设定上的卖点都只能蜻蜓点水，浅尝即止，更糟糕的是这批以画师出身的主要制作人员一味的把精力都放在卖弄作画技巧上，结果令剧情衔接上漏洞百出，超展开，甚至是神展开随处可见，不能自圆其说的地方比比皆是，主创人员也不考虑补漏，而是在第二部、第三部里根据自己的喜好进一步塞入更多的设定要素，完全把一头雾水的观众晾到了一边。

要说动画能大卖两万多张一大半靠的是豪华到无以复加的 STAFF 阵容对观众们的蛊惑作用，当然『无限地带 23』的优点也是值得大书特书的，否则光靠制作人员的名气骗得了观众一回，骗不了第二回。笔者之前也说了，该作的作画质量是值得顶礼膜拜的，『无限地带 23』的强大作画阵容是 80 年代追求华丽表象的一大批 OVA 动画的一个缩影，虽然这类 OVA 很容易沦为原画师们自爽的舞台，但通过这些作品冒头的名画师也确实不在少数，而梅津泰臣的起点就是『无限地带 23』的第二部『请告诉我你的秘密』。

其实笔者首先想指出一个国人对『无限地带 23』认知上的误区，很多资料上介绍这部作品时都把美树本晴彦写成人设，其实美树本只是受邀为动画设计了虚拟偶像时祭夏娃这个角色，OVA 三部曲的人设分别是平野俊贵、梅津泰臣和北爪宏幸，三部曲更换了三次人设是『无限地带 23』的一个特点，三个版本的人设虽说各有



千秋，但真正引发热议的只有第二部里梅津泰臣的人设版本，因为当时毫无名气的梅津竟然敢于对之前平野俊贵的人设做了颠覆性的处理，不仅是作画风格，就连包括男女主角在内所有角色的样貌都做了彻底的改换，很多观众一开始甚至怀疑自己买错了碟片或是走错了放映厅，这种人设上的巨大落差是为梅津泰臣博得知名度的重要原因。对于梅津的评价当时完全分成了两派，一派是以石黑升及其拥趸为代表的保守派，石黑升对于『MACROSS』的迷恋其实也迎合了一大批守旧观众的口味，而基本以主流为准绳，继承『MACROSS』的作画风格，尤其为美树本提供特权的平野俊贵是保守派最认可的画风，当然反之梅津泰臣的革新则被认为是狂妄自大的表现。而以梅津本人为代表的革新派里则包括了板野一郎、荒牧伸志、结城信辉、森本晃司、漆原智志、北爪宏幸、大张正己等多位与梅津年龄相仿的年轻动画师，对于这个O型血射手座的男人突然出现的作画暴走，虽然并不是所有同僚都能跟上他的思维和步伐（就像星座书上说的那样），但觉得颠覆一下也未尝不可，这么有趣的事情务必算上自己一份的“好事者”也不在少数，其结果就是出任第二部监督的板野一郎顶住了来自石黑的压力放行了梅津的设定稿，而且在第三部里北爪宏幸居然继承了梅津的画风继续画了下去。从结果上看，这些高举革新大旗的年轻人，梅津也好、结城也好、漆原也好、大张也好，日后都形成了自己特有的作画风格和流派，成为了业界的中流砥柱，这便是对梅津等人当初逆天而行的功过是非最中肯的评价。

不过纯粹为了颠覆而颠覆是一种中二的表现，梅津的颠覆是有的放矢的，这才是难能可贵的地方。虽然此前梅津毫无名气，更谈不上有什么代表作，师承何处也不清楚，但他的厚积薄发令人印象深刻。平野俊贵的优点同时也是弱点便是一心想延续『MACROSS』的人设风格，而被传统所束缚，作为一部以暴走族为主角的动画，平野的人设欠缺了狂野气质和时尚感，另外虽然第一部里也有露点镜头和云雨画面，但处理的方式过于含蓄，与越来越开放的时代趋势相悖。梅津的做法就很简单了，一边加硬角色的线条，使人物变得轮廓清晰，健美而性感，并结合 80 年代的流行趋势重新设计了角色的着装，一边大幅强化官能场景，在前作女主角基本上已经路人化的前提下，特意在中间插入了一场看似突兀，实际上服务向意图明显的床戏，把男性观众们的胃口完全吊了起来，而人们直到看完才发现原来从头至尾床戏也就那短短的一分钟而已，这种让人欲求不满的荷尔蒙圈套也是怂恿很多人决意追随梅津泰臣的肇始，而梅津后来果然不负众望，越发让人对其作品欲罢不能。

性启蒙老师是手塚治虫

When I talk about Osamu Tezuka, I mean SEX.

“我认为手塚先生笔下女性那种特有的柔美向我传递出的是性层面上的一种魅力，我的父母认为手塚先生画的女性肖像是那种对孩子的教育会起负面影响的作品，所以他们把刊登手塚先生作品的周刊漫画杂志都没收并丢掉了。可以说我在性方面的启蒙老师是手塚先生。”

——梅津泰臣，出自画集『梅津泰臣 visual art works BORDERLESS』收录的访谈稿『动画人・梅津泰臣的起点』

在『无限地带 23 PART2』里功成名就之时，也是得罪了老前辈必须卷铺盖滚蛋之日。在不靠关系就寸步难行的动画业界，梅津的存在成为了叛逆的代名词，当时几乎所有 TV 动画都将其拒之门外，留给他活动的领域就只剩剧场版动画和 OVA 动画了，所幸当时 OVA 制作正处于上升期，不愁找不到露脸的机会。就在『无限地带 23 II 请告诉我你的秘密』（秘密く・だ・さ・い）一鸣惊人的第二年，梅津就受到了来自森本晃司的邀请，让他在一个短篇系列剧『机器人嘉年华』里拍一段小作品。这个系列剧总共有 8 部短篇，每部都由一位先锋动画人全权负责，一人兼任脚本、人设和监督三大职责，所以必须都是特别能画的好手，除了企画发起


SMILE





人森本晃司和北久保弘之以外，其余六个人选分别是大友克洋、大森英敏、梅津泰臣、北爪宏幸、大桥学和中村孝，都是一时的俊才。要挑战自己不熟悉的脚本和监督职务对梅津来说固然是一大难题，但好在题材上并无任何限制，商业氛围不浓，换言之可以尽情玩乐，稍有失败也无所谓。对有志于挑战监督一职的梅津而言，机会虽然来得有点突然，但未必不是一个好时机。在这部名为『PRESENCE』的 19 分钟短片里，梅津确实贯彻了无拘无束的玩票精神，也挑战了一下自己不太擅长的浪漫主义，设计了一个垂暮老者追忆年轻时代为了追求理想中的女性，亲手打造，又亲手拆毁了美貌的少女机器人的凄美物语。

疯玩了一把后，梅津又经须田前辈的介绍认识了『科学忍者队』和『破里拳』的监督鸟海永行（此人是押井守的老师），为他的 OVA 新作『LILY-C.A.T.』担任了人设，这次合作相当愉快，给鸟海留下了不错的印象，在大前辈鸟海的推荐下梅津日后得以顺利成为『科学忍者队』和『破里拳』翻拍版的人设。在 80 年代的最后几年里，梅津就这样一直辗转于各大动画公司，在形形色色的剧场版、OVA 动画里寻觅机会。但类似『机器人嘉年华』那样的良机并没有再出现，而更让梅津感到困扰的是，他已经不能仅仅满足于担任人设，画自己风格的人物了，而是想更进一层拍摄自己风格的作品，为此他不惜自毁前程，遁走里番界闯荡，并在 89 年和 90 年连续参与了里番界名动一时的名作，游人老师原作的『ANGEL』和前田俊夫代表作『超神传说』这两部作品改编动画版的制作。这两作虽然都是足以载入工口动画发展史的里程碑式的作品，但里番毕竟是里番，为一般人所不耻，况且梅津不知是自信过头还是天真的可以，竟然连马甲都不套就上阵了，搞得很多一般向 TV 动画的剧组就更不敢请他工作了。梅津倒也不以为然，继续我行我素。

欣赏他这番做派的其实也大有人在，须田、森本、大友、うつのみや理这些人时不时会介绍一些小众作品给他，于是我们看到在 90 年代初梅津还是有机会在梦枕貘的『梦蜉蝣』、OVA 量产大户 J.C. STAFF 的『幻想叙譚エルシア』、龙之子名作的翻拍剧『卡辛』、矢泽爱的少女漫画『天使なんかじゃない』动画版等有限的几部作品中出任人设和作画监督。其中全 4 话的『卡辛』是一部让梅津能再度崭露头角的话题作品，它是龙之子 70 年代经典 SF 动画翻拍计划的一部分，当时财大气粗的龙之子不吝聘请一批业界大腕来参与制作，与梅津搭档作监的就是另一位大名鼎鼎的动画师湖川友谦。然后龙之子又两次找梅津出任『GATCHAMAN』（科学忍者队的翻拍版）和『新破里拳』的人设，这些工作一方面托了鸟海大前辈的面子，另一方面也多靠了之前曾在『无限地带 23』里有过合作的 ARTMIC 社的小说家柿沼秀树的关照，在这三部翻拍 OVA 里，柿沼分别出任了制作人、故事原作和脚本的角色，在剧组里的作用举足轻重。值得一提的是梅津和同乡新房昭之的第一次合作就是『新破里拳』，这也是两部"原作粉碎机"之后长达 15 年的友谊的开端，有一种说法是新房后来以南泽十八的身份投身里番界是受到梅津泰臣的怂恿，真伪不辨，但也不是没有根据。

1996 年就在事业顺风顺水之际，梅津又再度返回了里番界，以原作身份拍摄了日后被称为"梅津泰臣三部曲"的第一部『YELLOW STAR』，一时间让世人大跌眼镜。起先大家只是以为梅津在赚外快，没想到工口动画才是他的本命！在 OVA 动画市场无序扩张的背景下，原本以生产磁带而闻名的 TDK 也加入到制作工口 OVA 动画的行列中，在 95 年推出了一个名为"クールディバイシス"的系列，『YELLOW STAR』是系列中的第 7 弹，该系列中全部 9 部作品之间并没有太紧密的关联，而且基本上都是根据现成的工口漫画或 Galgame 原作改编，梅津泰臣的这部『YELLOW STAR』稍特殊一些，原作既非漫画，也非游戏，但也不是出自梅津之手（关于这点国内也有过很多讹传），脚本是梅津通过一个叫芥川とうぼく的人（应该是马甲）的原作改编的，且出任人设一职，监督则另有其人，所以『YELLOW STAR』不能完全看做是梅津的原创作品。不过这部掐头去尾 20 分钟的 OVA 已经初步向世人展现了梅津在拍摄工口动画方面的才华，虽然彼时大部分工口动画都是正儿八经的剧情片（用正儿八经一词似乎显得有点奇怪，不过跟现在充斥着市场的低成本零剧情的工口动画相比，8、90 年代的成人 OVA 的确算得上是正经的剧情片了），但梅津的切入点还是显得特立独行，他的理念是以暴力与色情的完美结合作为作品的基调，然后再稍稍掺入一些软 SF 设定作为调剂，用一丝不苟的作画来贯彻制作过程，最后用视觉表现力来决一胜负。梅津的这种作风某种程度上受到了『无限地带 23』的影响，把人设和作画看得很高，但梅津还是很务实地没有在世界观设定上过分纠结，H 动画就是 H 动画，把有限的预算花在无意义的设定工作上那就万事休矣了。

不过作为一个画师，梅津本身还是喜欢设





定这一套的，无非是碍于经济条件所限而有所割舍。尽管如此，『YELLOW STAR』繁重的工作还是把他搞得筋疲力尽，无巧不巧的是制作周期正好与『新破里拳』第 1 话重叠了，逼迫梅津只能在『YELLOW STAR』里想办法偷工减料以确保作品按时完成，片中以慢镜头摇动和静态 CG 为主的工口场景就是无奈妥协的结果，但为数不多的爆炸场面仍然做得一丝不苟，这无疑竖立起了梅津泰臣作品的一面招牌，就是哪怕工口剧情力有不逮，也绝对要死守动作场面的高质量。当然，就是在这种不利局面下制作出来的工口场景还是足以完胜眼下绝大多数的快餐工口片，这才是梅津的作品真正让人欲罢不能的地方。

藉由『YELLOW STAR』的成功，梅津泰臣在 90 年代的最后几年里把工作重心完全转移到了里番方面，在 97 年的『HEN』和『KI•ME•RA』两部一般向 OVA 问世之后就没有再拍过这方面的新作（事实上，在长达 5 年以后才又一次看到由梅津担任人设的一般向动画），反而是翌年的『A KITE』和 2000 年的『MEZZO FORTE』两部工口 OVA 的推出一下子把他推向了里番界的巅峰。而为了制作这两部动画的代价就是，梅津推掉了大部分工作邀请，闭门谢客了整整四年时间。人们不禁想问，是什么让梅津泰臣对工口动画如此执着？梅津给出的答案是：其实我从小就对性话题感兴趣来着。虽然“我想当漫画家”这句话就像狼来了一样被梅津念叨了很多年，通过梅津对自己童年的描述我们倒是不难发现他其实果真是一个对漫画很有见地的孩子，当然仅限于欣赏，而不是创作。梅津说自己小时候最爱看手塚治虫的作品，还把手塚先生看做是自己的性启蒙老师。

手塚是日本现代漫画之父这点大家都知道，但很多人并不知道的是手塚几乎任何题材都有涉猎，其中也包括非常成人化的题材（成人向作品多达 110 部），在那个漫画分级还很不完善的年代，青年漫画也可以堂堂正正刊登在少年漫画杂志上（几大主流漫画出版社直到 1967 年才陆续创刊了青年漫画杂志），小孩子接触到带有性描写的漫画是轻而易举之事。梅津就曾多次因为看手塚的“有害图书”而被父母责罚，拜这段童年经历所赐，梅津对漫画中的性描写留下了特别深刻的印象。除了手塚以外，梅津还猎涉过永井豪、藤子不二雄、川崎のぼる等漫画家的作品，这些时代的弄潮儿们也都曾经在自己的作品中不吝惜使用大量带有成人要素的画面，只不过在当时的时代背景下，很少会有人来纠结这档子事而已。

当然，也不能说梅津泰臣的创作原点就是手塚治虫（手塚大神冤枉），儿时的影响是一回事，长大成人以后的创作风格则是另一回事。梅津也曾说过念中学的时候满脑子都是男欢女爱这些念头，是个力比多过剩的青年，所以日后会创作出『A KITE』和『MEZZO FORTE』这样的作品，应该说还是梅津的本性使然。

Yasuomi Umetsu's 30-year animator career



That is efforts, not charisma.

"『MEZZO FORTE』这部动画是顶喜欢喜剧的我企画的一部作品，不过阴差阳错的给拍成了一部18禁动画。作品的故事情节和作画质量就算放到现在来看也是完成度极高的，对此我深感自豪。说实话我倒是希望这部片子能给好莱坞导演看中拍成真人版。"

——梅津泰臣，出自画集『梅津泰臣 visual art works BORDERLESS』

1998年2月，日后在里番界大放异彩的Green Bunny社发行了创立以来的第一部作品『A KITE』，拉开了短暂而辉煌的8年业界征程，这部负责打响头炮的力作就来自于梅津泰臣。与日后GB社留给观众的专司于改编热门Galgame的印象不同，它们以一部原创动画起步，在GB社为数不多的总共3部原创作品中就有两部来自梅津泰臣，另一部是2000年发售的『MEZZO FORTE』。『A KITE』和『MEZZO FORTE』是在世界观设定上有少量共通点的完全独立的两部新作，是梅津在世纪末献上的几乎耗尽其个人才华的两部力作，尽管身为为人所不耻的成人动画，却博得了好莱坞著名制片人的青睐，由此可见作品展现出了超越题材限制的魅力。

其实在拍完『YELLOW STAR』以后梅津就一直在构思一部世界观更黑暗，角色更丰富，动作要素更多的新作。拍动作片是他一直以来的愿望，年轻时对于李小龙的狂热崇拜在他脑中还历历在目，进入业界后又拍摄了太多的像『科学忍者队』这样的正义感极强的超级英雄动画，再加上整个90年代里对梅津产生过重要影响的好莱坞导演不是别人，正是那个以暴力美学而闻名全世界的昆丁·塔伦蒂诺，重重影响叠加在一起后，便催生出了『A KITE』这样的作品。

『A KITE』继承了梅津一贯的单线程的简洁明了的叙事风格，讲述的是一个为报杀害父母之仇而选择隐忍的杀手少女，在遇见了一个厌倦了杀戮生活的杀手青年以后，欲摆脱杀手身份一起远走高飞，却最终未能如愿的故事。梅津这次一手包揽了从原作到人设，再到监督的一条龙，终于有机会完全贯彻自己的意志，拍摄一部打上梅津泰臣烙印的作品。组成『A KITE』世界观的元素有三：被扭曲的正义感、杀手的生存哲学，以及略带哀伤感的悲剧氛围。

绝对的正义在梅津作品中是不存在，很多时候观众甚至连谁是恶徒都分不清，杀手就是杀手，拿人钱财与人消灾，符合杀手价值观的便是正，反之既是邪，这与昆丁作品的价值观不谋而合。前两条成为梅津之后作品的基调，至于悲剧氛围则因为他本人声称『MEZZO』是喜剧作品而产生些许偏差，不过在『KITE LIBERATOR』里又再度回归了。在拍摄手法方面也表现出三个很具有个人风格特点的要素，分别是动静相宜、精准到位的分镜；插入时机恰到好处的工口场景；以及浓郁的美国风。梅津虽不是演出出身，但制作分镜的手段极为高明，动作场景和叙事场景的切换非常平顺，镜头语言交待到位，处理手法也绝不单调，非常高效地利用了所有片长时间，几乎不存在拖泥带水的废镜头，这在以极尽装逼之能事为荣的一批主流枪战片动画监督里甚为罕见（笔者手头就有『KITE LIBERATOR』的全套分镜表，那叫一个工整，比科班还科班）。作为成人动画，必要的工口场景能起到令作品可看性大幅提升的效果，之前也说过梅津喜欢性题材，但不会为了工口而工口是90年代成人动画的一大特点，这一底限梅津不会去轻易打破，再者梅津拍的终究是枪战动作片，工口只是调剂品，每段剧情都控制在1-2分钟以内，总篇幅不超过8%，这已经是相当低的比例了。至于浓郁的美国风，主要表现在舞台背景设定虽然在日本，但角色（尤其是男性）大都看上去很西化，BGM以爵士乐为基调，另外为某些西方人角色特别邀请了纯正的英语配音，这在成人动画界是极为少见的。在一些动作戏的细节上，梅津也有其独到之处，例如手枪的设计就极具未来感（但实





际上作品本身并不是典型的 SF 题材），枪战的血腥程度很高，从某种程度上说这才是梅津的动画被定义为 18 禁的根本原因。另外有趣的是踢碎蛋蛋的动作是梅津作品的标志性镜头之一，他似乎对此非常异乎寻常的执着，或许他认为这也是女主角们的魅力之一吧。

『A KITE』被形容为梅津泰臣“使出浑身解数的奋力一击”，这个描述实在贴切，闭关一年多，动画的工作都推掉，只是间或为『魂斗罗：铁血军团』、『恶魔城之默示录』等一些家用机游戏做一些轻松惬意的外包人设工作，赚取些生活费，其余绝大部分精力都扑在了『A KITE』里，专心做完『A KITE』的梅津确实有点着了魔的感觉。但出乎梅津意料的是，他的作品在欧美观众中得到的认可却远远高于国内观众，2000 年『A KITE』发售了英语对白的国际版（所以我们现在看到的是步兵版），2002 年该作甚至受到了好莱坞著名制片人罗伯特·科恩（代表作『极限特工』）的青睐，据说是科恩 16 岁的儿子把『A KTIE』推荐给他的（这不算犯罪吗？），看完之后科恩评价其为“近期最好的日本电影”“虽然是部动画，但梅津导演的世界观实在是妙不可言”。结果在科恩的怂恿下不少好莱坞导演都看了『A KITE』，2011 年自称梅津粉丝的『死神来了 2』的导演大卫·艾里斯宣布将『A KITE』拍成真人电影的消息也在一时间传为佳话（实际情况是这部难产的真人版被科恩念叨了七八年，最终还是踢给了别人）。

但说白了好莱坞想干啥怎么都无所谓，梅津自己对『A KTIE』孜孜不倦的追求才是激励他不断投入新作品制作的源动力。2000 年『MEZZO FORTE』发售，杀手少女的故事还在延续，只不过这次多了一老一少两个男性拍档，三人一起干起了“危险代理人”的营生，作品本身也多了一些喜剧色彩，但不管是枪战，还是云雨场面仍是一样的精彩。当时的 DVD 包装盒上赫然打出了“动画界神一样的男人（原句是 charisma，翻译作超能力者，或者神一样的人），梅津泰臣最新作”这样的字眼，把梅津的地位一下子捧得极高，倒让他有点骑虎难下了。『MEZZO FORTE』风格的转变是一柄双刃剑，喜剧风格固然能吸引更广泛的观众群，但悲剧色彩的消失也让『MEZZO FORTE』的话题性远远逊色于『A KITE』。不过在动画公司 ARMS 的支持下，『MEZZO FORTE』在 04 年推出了一般向 TV 动画的续作『MEZZO』，算是在梅津的个人履历上添上了浓重的一笔（这是他第一次，也是唯一一次出任 TV 动画的监督），但这次 TV 动画初体验却给他留下了苦涩的印象，由于精力有限分身乏术，『MEZZO』大部分作画监督的工作都假手于人，导致动画画风前后不统一，梅津的风格被大幅削弱了，这点遭到观众强烈的口诛笔伐。而随着动画主角黑川的声优广川太一郎在 2008 年因病逝世，『MEZZO』进一步拍摄续作的可能性也随之消失了（梅津曾表示广川先生是他从小就很仰慕的一个声优，请他出山也是自己的念想之一，广川的去世令他非常痛心，并为此放弃了续作的计划）。

『MEZZO』虽然搁浅，但好在梅津在 TV 动画领域的原画工作从 04 年开始终于宣告复活了，06 年的『欢迎加入 NHK』的 OP 动画里，人们又再一次看到了梅津标志性的画风，这以后 OP、ED 动画成了他展示自己存在感的又一个窗口，接连诞生的『女子高中生』、『一骑当千 GG』、『魔法使的注意事项 2』、『女仆咖啡厅』、『BLOOD-C』等例子不胜枚举，最新冠以梅津







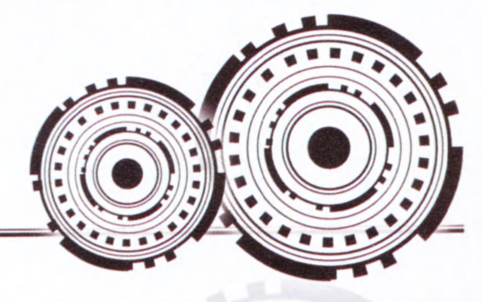
商标的作品是『无赖勇者的鬼畜美学』的 OP，能隔三岔五的在新番里看到梅津式的作画着实让人欣慰。而且梅津对『A KITE』的热情并未消失。在积极筹划了近 7 年之后，一部名为『KITE LIBERATOR』的续作经历了制作中的无数的磨难和 fans 们的千呼万唤之后终于在 2008 年 3 月 21 日发售了。动画篇幅从梅津计划中的 40 分钟大幅扩展到 57 分钟，代价是他又有整整两年被禁锢在日夜赶工的作画地狱中。在基本相当于前作的篇幅中，梅津大胆更换了前作的人气女主角砂羽，取而代之的乍看之下是戴着眼镜的地味子，却有着“死亡天使”异名的杀手少女野口百南花。角色变了，基调还是一如既往的沉重、黑暗，似曾相识的少女为父报仇的情节，似曾相识的男女主角之间的暧昧情愫，似曾相识的大段枪战场面、血腥的飙血加偶尔闪现的杀必死镜头。不过也有一些以前不曾接触到的新元素，例如重要性陡然提升的 SF 元素，片头长达 6 分多钟的太空站生活片段据说花去了梅津大部分的 3DCG 预算，这对于不喜欢玩技术花活的梅津来说已属特例。当然 57 分钟的『KITE LIBERATOR』显然是部未完待续的作品，至于续作作何打算，梅津至今还没有给出答案。

其实在这部动画里，梅津已经达成了人生的两个愿望，一个是亲手把自己的作品搬上大银幕，『KITE LIBERATOR』虽然是一部 OVA，不过在 07 年的第 20 届东京国际电影节上，该片有机会在名为“animecs TIFF 2007”的展映单元里播放了长达 20 分钟的剪辑版，在国内外电影人面前出尽了风头。另一个愿望则是梅津终于一尝了漫画家的夙愿，07 年 9 月作为『KITE LIBERATOR』宣传计划的一环，同名漫画版由梅津担任原作，由小宫利公执笔作画在『月刊 Comic Valkyrie』上进行了连载，总篇幅 6 话，凑满了一部单行本。梅津本可以亲自操刀作画，06 年他在后辈同事的劝诱下以 46 岁的高龄开始了同人创作的征程，已经试水过若干短篇漫画作品，技术上并不成问题，最后还是碍于个人精力而作罢。其实鲜为人知的是，梅津早在 1997 年时就在一本成人漫画杂志上连载过一年一部叫『VEGETABLES』的漫画，由于知名度太低，连他的维基百科条目中都没有记载，看来梅津注定不是块漫画家的料（笑）。

值得一提的是，以『A KITE』作为开端，梅津开始与 ARMS 社展开实质性的合作，之后的『MEZZO FORTE』、『娜可露露 乡里之畏友篇』、『MEZZO』TV 版、『KITE LIBERATOR』全部都出自 ARMS 之手，可以说梅津最近十几年的活动都以 ARMS 作为基地。ARMS 曾经也是一家 18 禁 OVA 的大厂，因此有人把梅津与另一位成人动画大师りんしん放在一起做比较，后者从 94 年的『淫兽圣战』开始崭露头角，算起来还是梅津的后辈，后来因为长年在 ARMS 共事，与梅津有过几次一起担任原画的机会，不过从实质上说两人并没有太直接的合作，个人风格差别也很大，谈不上谁影响谁，只是偶尔步调比较一致而已。不过两人虽然都早在 1998 年就开始与 ARMS 展开合作，但りんしん很快就成为了 ARMS 的专属人设画师，梅津则一直到 2010 年才选择与 ARMS 签约，当时 ARMS 因为りんしん的原创エロ动画『绯忍伝呀宇种』的惨败而黯然退出了成人动画的领域，再加上梅津与 ARMS 的契约存在一定的排他性（就是说梅津目前只能参与制作经 ARMS 许可的作品），所以从实质上说梅津再度制作エロ动画的可能性已经被封死了（至少是暂时性的），当然りんしん同样不可能再做这方面的尝试，这不能不说是里番界的一大损失，奉劝还在苦等梅津和りんしん填坑的朋友还是断了念想吧。







其实念想这玩意，想要真正切断是很难的，从某种意义上说，人之所以活着就是因为对一些事物还有念想，我们不妨称之为执念。如果说梅津泰臣在成功推出了『KITE LIBERATOR』的企画以后就心满意足，了无牵挂了，那绝对不会是真的。别忘了梅津还有一部名为『KISS AND CRY』的企画自 2006 年公布以来就一直摇摆于存废之间，几度宣布搁浅，又几度重新复活，至今仍是他为之不懈努力的一个目标，与 ARMS 的特殊契约关系也可以说是梅津为了确保动画制作的资金和人手而做出了一些妥协。作为梅津多年来的一个忠实拥趸，笔者愿意，也有理由相信『KITE LIBERATOR』的续作和『KISS AND CRY』会有大白于天下的一天。从一个在漫画家和动画师之间犹豫不决的迷茫青年，到愿意为自己的念想而赔上全部身家，梅津的成熟蜕变早已洗脱了早年人们对他的一些偏见，而且与其说他是“天才”、“鬼才”，还不是说梅津是一位靠踏实积累一步步成长起来的努力家，这样的努力家在 60 年代生人里比比皆是（比如新房昭之，又比如漆原智志），是这些人的活跃支撑起了多元化的日本 ACG 产业，所以作为一边免费享受着既有成果，一边却无时不刻不在寻找着捷径的急功近利的我们这一代，难道不应该平心静气的好好思考一下吗？▲



iOS/Android GAME
Kaku-San-Sei Million Arthur

课金战士与卢瑟各自的理想乡

————手机卡牌游戏『扩散性百万亚瑟王』浅析

■文/阿车 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASK

Introduction

日本家用机市场进入21世纪第二个十年，在很多方面已经无法同欧美大厂抗衡，作品的号召力和影响力和90年代末期相比早已江河日下，即使是旗下拥有着『Final fantasy』以及『Dragon Quest』这种怪兽级软件的square enix这种日厂的标杆也饱经赤字的影响苦不堪言，于是现今的日厂已经进入了那种尽量在小成本的开发的前提下赚取更多利润的怪圈之中不能自拔，而手机游戏显然就是这个前提的可靠平台，毕竟在智能手机称霸的如今，相比于传统的家用游戏机有着更广大的市场和丰富的前景，今天要介绍的自然就是这个背景下日式游戏向金钱和社会妥协的产物：『扩散性百万亚瑟王』(拡散性ミリオンアーサー，以下简称拡散性MA)。

TIPS

目前该游戏的 ios 版本只在日本区的 appstore 有下载，所以在下载之前你必须要有一个日本区的 itunes 帐号。日本区免费帐号注册教程相当繁琐，有兴趣动手的同学可以参看本次光盘里的教程文档，而最方便的方式就是淘宝买个，一块钱左右。android 版本只在 SE 的官方 market 有下载，并且在机型限定方面十分严格，非日本区的 android 手机基本都无法通过正常的手段安装，另外即使靠修改手机信息骗过系统进行安装，还需要日本国内的手机号来对游戏激活，所以在日式游戏方面，android 无人权再一次通过这个游戏显而易见的凸显出来，鉴于如此复杂的情况，所以还是建议有条件的同学还是用苹果设备来运行此款游戏。进入游戏后会有个简单的注册，只需要填写账户名称密码以及选填推荐人即可，算是很体贴的注册，一机一号的捆绑式会让你下次进入游戏后直接登入游戏，所以起名什么的请三思后行。

游戏信息介绍

Game Information

作为 square enix(以下简称 SE) 旗下 ios app 品牌 [SiSiLaLa OVERDRIVE] 系列的第二弹『拡散性 MA』和第一弹『chaos ring』不同，它并非是 SE 公司擅长的传统 RPG 游戏，而是充分利用手机网络功能的卡牌对战游戏。

在『拡散性 MA』之前其实 SE 就开发过一款页游，叫做『战国 IXA』，系统方面其实要比『拡散性 MA』完善的多。或许正是『战国 IXA』的成功才会促使 SE 用卡片游戏挺进手机市场，毕竟在『拡散性 MA』之前，SE 在苹果 ios 和谷歌android 相关平台发布的游戏都仅仅是一些单机游戏和移植作罢了。既然是新作，自然不能走『战国 IXA』的老路子，那么抛开日本历史相关，什么在日式游戏里最常见? 不是和风传说，也不是外太空科幻，而是中世纪欧洲的剑与魔法。而剑与魔法中耳熟能详的故事之一自然是亚瑟王和石中剑了。剧本方面相信也能吸引很多人，毕竟是号称"宇宙神作"『魔法禁书目录』的作者镰池和马操刀，那么中二热血什么的一定是一应俱全的，就连卡牌的技能也透露着很大的镰池风。有了剧本，那么一个卡片游戏是否成功的另一个前提，卡面的画风当然也是很重要的一环，于是也就有了游戏开始之初对外宣称的超 50 人画师阵容，はいむらきよたか、田中雄一、左、竹冈美穗、凪良、文仓十、闰月、CHAN x CO……这一串串耳熟能详的名字就够让人激动一把了，想用他们绘制的卡片加入战斗当然也就只好跳入这个万劫不复的深坑了。

另外不知道有人发现没有，这些画师有不少都是轻小说插画出身，加上负责剧本的镰池和马，这部作品即使改名"拡散性百万轻小说"也不为过……





▲8 月 16 日夏日活动排位最终奖励，是技巧之场的亚瑟候补的特殊加工版，声优是给炮姐配音的佐藤利奈



▲8 月 16 日活动中掉落卡三魔女之一的摩高斯的特殊加工版，CV 签名是炼金术师中梅璐璐的明坂聪美。



▲8 月 16 日活动的掉落卡三魔女之一的摩根的特殊加工版，CV 是圆神悠木碧



▲8 月 16 日活动的掉落卡三魔女之一的伊莱恩的特殊加工版，CV 是黑子新井里美

从最初的数百张卡片到现在号称的300张新增，MA的画师阵势正在越发强大，也正因为此，周边物也开始涌现，比如最近刚刚才发售的扩散性MA的画集。画集中收录了2012年5月中旬以前的所有卡牌鉴赏，毫无疑问的再次狠巧玩家一笔，也让一些对游戏无爱而对画风有爱的同好也忍不住去掏腰包。除此之外，SE在很多杂志和CD上都加入了扩散性MA的相关下载码，购买该类商品后就能通过下载码获取特殊卡片，这些卡片都无法在游戏途径中正常取得，可恶的SE其实就是打算把圈钱进行到底，所以才有了这各类的手段，真是可怕至极。



▲画集中赠送的技巧亚瑟的泳装，可惜的是没有声优签名的特殊加工版存在，另外那坑爹的cost点数到底是怎么回事……



游戏系统与课金的叹息

Game System

相信很多人提到卡牌桌游首先会想到的是konami公司的『游戏王』系列以及本土大作三国杀等等，它们的相似之处就是有着严格的规则和大量的卡外信息，想要入门需要一定的研究才可上手，难度可想而知。如果以这种传统卡牌游戏为蓝本来推出一款在手机上毫无影响力的新作是非常困难的事，毕竟拿着手机整天研究的人只能是少部分的阿宅，而之所以推出手机游戏的目的是为了吸引宅之外的消费层，简单上手无疑就成了这款游戏的前提。

卡牌游戏和一般游戏的不同之处就在于卡片本身对于玩家的吸引力，所以如果你觉得会像是SE看家作品『最终幻想』系列里出现过的那种不乏趣味和难度的卡片小游戏，那么可能就要失望了。既然针对人群不同，系统自然也要简单容易上手才是，毕竟和传统游戏相比，可玩性并不是最最重要的，重要的其实是如何才能最快速度的让玩家乖乖自掏腰包。

以日本人的一贯态度，当然不会老老实实的照搬亚瑟王的故事来给大家看，石中剑的选定者从一人变成了百万人，而他们除了都叫亚瑟之外，能区别身份的就是各自的所属势力，"剑术之城，魔法之派，技巧之场"，所属势力不同人物不同，卡牌的类型也不同。即使技能相同，也会有相应的发动率让每张卡片都有各自一定的特色，不得不说SE在这方面还是下了一定的功夫。不同的亚瑟候补还有着不同的声优支持，宮野真守、佐藤利奈、釘宮理恵、伊藤かな恵等等等等，声优控兴奋了吧？那我现在还需要给声控们浇上一桶凉水，说是有语音，其实这款游戏中的语音少的可怜，甚至比一些掌机游戏的还要少。虽然一直疯传着官方会推出完整语音包，但是截至发稿日还是一片混沌，笔者甚至在想在这个游戏下架之前能否真的听到全语音也还都是未知数。毕竟作为一个圈钱游戏请来这么多声优界的腕儿本来就是个烧钱的举动，何况还是全语音，在主线故事模式还是有着不少剧情的。当然也许SE自己也意识到了挂羊头卖狗肉实在伤害了广大声优厨的玻璃心，为了让声优控能更好的自掏腰包满足所谓的收集欲，在8月16日开始的夏日泳装中终于放出了必杀技——带有角色CV签名的泳装卡片。当然泳装是游戏内的各类萌妹子，各种杀必死外加CV本人的签名，瞬间就让这种卡片的收藏度明显上升，也正是因为此，让很多为了刷出这类卡片的玩家花费更多的精力和金钱来完成伟大的收集活动。

说到卡片自然不能提提这些卡片上的人物。既然是亚瑟，自然会有圆桌骑士的身影，不论是长江骑士还是长江老婆都悉数登场。当然作为一款卡片游戏，即使se想尽办法加入亚瑟传说里的人物也绝对是不够的，这也就有了所谓"外敌"——卑弥呼、安倍晴明、凯撒大帝和暴君尼禄这些在日系游戏里经常登场的人物都是妥妥的来到了这个光怪流离的异大陆不说，还大部分给玩了性转。不过这些还不够，甚至在今年动画『Fate/Zero』结束时，还让这群圣杯战争的Servant和Master也来异界旅游了一番，对于他们都特别的在等级中统统使用了"unknown"这个看似很牛逼的评价。

抽卡系统
——课金战士和无料卢瑟的叹息之壁

作为玩家你的目的也很简单，一边在各类迷宫探索一边收集卡片使自己的卡组越发强大——这句话只能信一半，想要真正的进入强者之列绝对不是能靠在路边捡些小卡片就可以的，你需要更强大的手段，那就是——"课金"（收费服务）。说白了就是给你的白饭虽然免费，但是你想吃招牌菜还是得自掏腰包，更何况这种自掏腰包还是你掏了钱也未必能吃到的层次——"ガチャ"（即是俗称的"抽卡"），也就是扭蛋系统。技如其名，你掏了钱只是有获得你想要的那件东西的机会，但是否真的能如愿以偿，除了拼rp还是拼rp罢了。

说到这里就有必要来提到一下『拡散性MA』中的卡片等级系统，『拡散性MA』的等级也是用星级来区分的，每张卡片都有所谓的cost点数，只有玩家在有足够的cost点数的情况下才能让相应的卡片上场，同样和大部分卡片游戏一样，同样的卡片不能重复出场。卡片最低等级一星最高六星，按照英文来分别是normal、rare、rare+、superrare、superrare+五个级别，除了SR+







▲8月下旬“ガチャ”中新加入的小仓唯，左侧是普通版，右侧是有着签名的特殊加工版





▲合成卡片不仅是数据，就连卡面也会发生改变，即使不是对数据特别敏感的玩家，如果对某张画风有爱的卡片的终极状态有所期待的话，自然也会老老实实的将卡片升级到最大，合成在这个时候就成了主角。

外其它都可以相对简单的在游戏中获得，而SR+的获取最佳途径依然是“ガチャ”。虽然某些排位战活动也能拿到特殊的SR+卡奖励，但是一般这种排位战的前列统统都是“课金战士”的天下，他们为了活动而花费的钱早已远远超过平时“ガチャ”一次的量，当然回报就是这些六星卡都不会在“ガチャ”系统中出现。

虽然游戏也提供了其他的方法给玩家获得，譬如免费的月登陆奖励中的抽奖机会，但如果能靠其抽到SR+，那确实属于RP爆棚的典型，其实到了这种时候相信不少人一定在想把这运气留着去中一个双色球该是多好……

另外，千万别以为SR+就是最终目标了，因为这个游戏中存在着特殊加工版的牌面，也就是通俗之称的“闪卡”。既然称为特殊加工版，自然有和一般卡牌不一样的地方：除了“ガチャ”中的获取几率更低之外，这张卡的卡面会比普通版有更多的特殊修饰，在数据上也比普通卡有更好的成长和等级，可能很多完美战士在玩此款游戏之前都有伟大的雄心壮志，譬如全卡片收集之类的，其实现实的巴掌才是抽的最响的，真的明白了自身的价值和处境，也只能扼腕叹息了(笑。

其实在日本5月下旬开始就已经立法禁止此类涉及现实现金交易的“ガチャ”系统在网络和社交游戏中出现，甚至宣布仍然留存此类系统的游戏将会受到重罚。可是不知道为何到了如今，SE的『拡散性MA』中这系统依然活的好好的，还圈钱量只增不减，8月16号又推出了短期的SR和SR+出现率大幅度上升的“ガチャ”活动，对于强大和视觉派的用户来说，无疑这又是一次课金战斗，至于何时是个头，也只有SE自己知道了。

合成系统——无料卢瑟和课金战士的异次元

合成系统作为这款游戏系统的重中之重，自然也是受人青睐，因为游戏中你获得的卡片并不是卡片的最终形态和数据，想要将某张卡片的能力全发挥出来就必须升级，这时候合成就闪亮登场了——将其他不必要的卡片作为食粮，让需要的卡片升级。在这一点上并不需要现实货币，游戏中的金钱就是合成这些卡片的资金，而游戏中获取资金的途径除了殴打妖精之外，就只剩下迷宫探索了，而这些又要牵扯





▲目前合成系统中能获得的最高级卡片是『Fate/zero』中的“異界型 Saber－宝具解放－進化”，能力相当于 SR+，不过你想合成还需要在 Fate 的专用“ガチャ”界面获得宝具解放前的 saber，这个一般来说不课金也挺难拿到的就是了。



到了 AP 和 BC 值（两种体力值），相信明眼的玩家一眼就能看出来，想要源源不断的资金供自己合成就必须有充足的“绿红”，所以嗑药是必须的，嗑的药如何入手，呵呵，你当然还是要掏现金了。当然如果你不是急性子，也没什么争强好胜之心的话，那么完全可以用时间改变一切，不过这时候时间就是金钱这个理论又会在你的眼前飘过，果然想在『拡散性 MA』里跳出课金这个怪圈完全是无能为力的吧。

合成系统中除了强化之外也有特定卡片的进化，也就是两张特定卡片组合生成新的卡片，自然你还是需要钱来支撑。而且能考核成获得的四星卡只有寥寥数张，一张合成费用都需要接近 10w 游戏币，算下来也是个庞大的数字，更何况除了两张卡的卡面挺萌之外，实用价值就……咳咳，这在前期还是不错的选择，当然前期你也需要有那个闲钱来做这件事。

特别活动
——将卢瑟的眼泪篆刻在历史的丰碑上

除了妖精讨伐，游戏中另一个让人瞩目的内容就是非定期展开的特殊活动，通过这些活动能够获得更为强大和华丽的卡片。虽然卢瑟也能从中获利，但是相较于那些用一沓沓现金换来的虚拟数字站在排行之巅的课金战士来说，卢瑟除了默默的擦干眼泪之外，剩下的只有无能为力。

妖精（强敌）讨伐
——就算是战斗也要课金给你看

这个游戏另外一个重要系统也是不得不提到的，那就是“妖精讨伐”，这个看起来有点不明所以的系统其实很简单，就是在迷宫中探索可能会遇到妖精这种敌人，她们起初会很柔弱的被玩家各种蹂躏，但随着遭遇次数的增多她们的等级也会越来越高，甚至强大到一个或数个玩家都无法击败的程度。这时候好友系统的优势就体现了出来，通过系统推送，在线的玩家会来帮助你一起糟蹋妖精，你说“天下没有免费的午餐，别人凭什么帮你”这种话的时候你有没有看到那一张张金光闪闪的卡片呢？是的，妖精的作用除了战斗解闷就是为了卡片，她们身上往往都能获取到一张或多张 SR 五星卡片，以及一堆 Rare+ 四星的卡片。能不能击败她们获得，除了要有一定的实力之外，还需要那么一点点的运气，有的人可能会在初遇战就能获得，有些人彻夜不眠的攻击却颗粒无收。

怎么才能从百万亚瑟候补中脱颖而出？除了实力外，运气也是绝对需要的，运气这种东西在任何时候也只会站在少数人那边，所以网上疯传的异名“扩散性百万卢瑟”也恰好的说明了这点，不管是现实还是虚拟世界，屌丝和卢瑟永远都是基石，真正的高帅富和白富美只存在于少量赢家之中，即使你能完爆妖精取得所有 SR 卡片，SE 也只会笑而不语，因为你所获得的都是老卡片啦～新卡片全部都不会有妖精可以掉落，所以你想要？掏钱呗……



▲夏日活动的新敌人，长江骑士兰斯洛特，这是觉醒前的样子，所以连脸都舍不得给人家看……掉落除了本体之外还有三魔女之一的伊莱恩的泳衣装卡片，包括普通版和有 cv 签名的特殊加工版



▲5 月黄金周活动最终排位战前 100 名的奖励卡片第二型费安妮亚，这张卡的本身的获得途径和金钱已经远远超过了这张卡本来的价值，相信很多卡片游戏中都有类似情况

拡散性ミリオンアーサー

课金的两三事

About Fee-based services

卡片限界突破 ——课金战士的终极试练

提到了几次限界突破系统，自然有必要来讲讲这个把“ガチャ”商法再次提升一个等级的恶魔系统。限界突破四个字在这个课金为大的世界，还需要两层解读，字面上的意思自然是提高卡牌的上限等级，让玩家手中的牌组越发强大。而另一方面不得不说的就是让你丫接着掏钱掏钱再掏钱，其实这也才是这个系统真正的用意所在。

拿一张普通的SR+来说，普通等级一般都在50级左右，在这个突破系统尚未开启之前，这也就是这张卡的最终形态了，但是开启后，这张卡可能的上限等级就达到了100级。之所以说可能是100级，那当然要看作为玩家的你钱包里钞票的数量，想要提升的话就必须抽取到与这张卡片相同的卡，然后两者合成，每合成一次提升10级，最高提升到100。也就是说作为玩家你必须能在“ガチャ”中抽取到相同的SR+卡至少6张才能达成这个目的。以概率来讲，这种事情的难度是十分的高的，除了用足量的资金来填补这足够小的几率外，没有其他任何办法来促进它的成功，也就是一方面干瘪了玩家的钱包，另一方面还未必能让玩家看到自己所想要的结果，如果还想要闪卡，那么请毫无顾忌的充点就好了。



▲这张朋友的朋友的截图也很能体现课金战士的层次，从左到右全部都是限界突破完成的SR+卡片，其中还包括了7月下旬星星收集活动的最终奖励卡“星梃型托勒密”（排位1000名以内才可以获得5张以上完成限界突破）。对于一般玩家来说一张SR+卡就已经是梦寐以求，而这种随手都是顶级卡的玩家可想而知到底花了多少钱。





几次特别活动都爆出过的课金新闻都足以让败狗和屌丝唏嘘不已。拿最近的星星收集任务来说，据说排在前列的某人民币玩家在花费上甚至可以购买一辆跑车，而即使是这样的成绩和课金气势也依旧无法达到排行第一的高度，可想而知在这些前列的玩家是站在金钱之上的荣耀。

对于游戏玩家来说课金有课金的玩法，免费也有免费的乐趣，不要羡慕嫉妒和冲动才是能在此类游戏里长期游玩的必要的心境。就像日本某综艺节目中阿宅为了和akb48的前田敦子握手就花费了数亿的资金，这种一时爽对于大部分人来说可能会满足在当时，可后遗症也是显而易见的。就拿笔者的一位朋友来说，在7月下旬的星星收集活动中，人在倭国的他为了梦寐以求的“星梃型托勒密”疯狂课金数天，在最终日，终于跻身前1000名的他终于抵挡不了日夜刷星星之后睡魔的侵扰爬上了床，本来打算在最终结束时间下午两点前起床做最后冲刺的他一觉睡到了两点半。这半小时让我这位哥们心痛不已——跌出前1000位，付出的时间和金钱都化为乌有，就算是到了现在他也依然对于那次睡过头懊恼不已。

所以还是那句话“珍惜生命，远离课金”，即使有能力在课金，“身体是革命的本钱”也是重中之重。这只是一个社交小游戏，兴趣这种东西也可能会随着时间而消逝，笔者另一位朋友在5月份的黄金周活动为了获取那张“绚烂型青金石”而花费了数万倭币，结果颗粒无收，当然这和前面那位哥们不同，或许成就了好事，因为在这之后这位哥们就慢慢淡出了扩散性卢瑟战队，甚至到最后干脆删除了游戏专心回归DOTA，做了一个大众屌丝。所以现在他每次看到笔者还在为了某张卡牌昏天黑地的刷刷刷的时候他都会投来可怜和鄙夷的微笑，有时候苦海无边，回头是岸有时候也算是不错的名言警句来着。



▲这就是在6月之前很多人梦寐以求的卡牌之一，无论是数据还是卡面都能让很多人中枪身亡，可惜到了这酷热的八月，没能突破的这张卡甚至还不如某些限界突破的Rare卡，岁月无情，就是这个道理（笑



非课金用户入门指北

Game Guide



好了，终于来到这个单元了，其实说了这么多或许有人会有这样的疑问，怎么这游戏如此坑爹，为什么还有这么多免费用户还玩的津津有味，乐此不疲呢？就像前面说的课金有课金的玩法，自然免费也有免费的乐趣，先说这游戏和其它同类游戏相比的优点：

一、稀有卡出现率较同类游戏良心的多，相比于很多同类游戏里无课金用户压根拿不到稀有卡或者十分苛刻才能拿到稀有卡的情况，MA 的获取方法实在多了太多（包括免费抽奖卡，妖精掉落，活动获得，月登录奖励），这也是很多玩家能坚持下去的原因之一。

二、卡片绘师类型丰富能满足各类人的口味。虽然这只是手机游戏，但毕竟是 SE 的作品，拥有 SE 这个金子招牌的背后支持，无论是金钱和知名度都相较于其他同类游戏要高得多。随着游戏的推出时间越来越长，参与绘制的知名画师也是越来越多使得卡片更新率很快，卡片的种类当然就不会出现某些小公司的断粮或者滥竽充数的情况，对于一些玩家来说这也正是继续游玩的动力之一，即使得不到，也能看到。

三、虽然号称手机网络社交游戏，但是人人交互的方式很有限，除了特殊任务和活动外，玩家和玩家之间并不会有太多交集，并不会让玩家之间产生悬殊的差距感，更能满足日式游戏爱好者和开发者闭门造车的传统理念。不了解对手的强大对于自己的强弱也就没有太根本的定位，只要能“获得稀有卡和丰富的卡片组合就好了”成了这个游戏不少玩家的第一方向。

谈了优点自然要说说对于入门者这个游戏该如何下手的问题了。

首先，作为初期用户有的最大特权就是在初期会获得免费的 5 张抽奖券，如果想要在初期能够相对轻松一点，可以利用这 5 张抽奖券获得的卡片作为主力，运气好会出 SR+ 等级也说不定（自我安慰），即使运气差也绝对会比初期系统分配给你的几张卡要好的多。

其次就是最为重要的“妖精（强敌）讨伐”任务。这个任务对于新手来说其实很难独自完成。这就需要加一些靠谱的好友来协助完成。虽然到现在为止 SE 并未对该游戏提供聊天模式。但是可以每个人加上自我的签名，所以有一定日语基础的玩家在这方面会有一定的帮助。在签名栏写上一些求助的话，然后进入游戏的排行榜系统寻找排位稍微靠前且好友数量不满的用户发送好友邀请，成功率相对不更改签名的人要高上不少。毕竟日本网游玩家乐于助人这种事已经是人尽皆知的了，当然并不是说对日语一窍不通的玩家就没办法融入，国内不少游戏论坛和微薄上都有 MA 的相关讨论组，这一类玩家可以参考此类消息来添加好友。加入他们后，跟随攻击妖精即可，只要攻击过妖精就有获得一张卡片的权利，虽然大部分时间都不会有太好的卡片出现，但是也不乏会出现 Rare 或者 SR 等级的卡牌让你惊喜。

当然前面所说只是快速上手游戏的捷径，并不是不走这个套路就玩不下去。即使无人帮助通过路边随机加入好友和连续登录奖励也能使自己的卡片阵容逐渐扩充强大，闯出自己的一片天地。所以相较于出手阔绰的课金玩家，一步一个脚印走下来的无料用户反而会对这个游戏有更多的感慨，这也正是这篇文章的标题意义所在，不要担心，努力的去创造自己的军团吧。



结语 CARD GAME

Episode

单单从 MA 的下载成绩和各种流言以及亲身经历来看，会误以为 SE 靠着 MA 一定赚的盆钵满满，而实际上对于 SE 现今的状况来说依然是杯水车薪。在前不久的 2012 年第一季度财务报告中 SE 依然是赤字 20 亿让人唏嘘不已，而另一方面因为类似作品的不停开发和 FF13 的拙劣表现，SE 现在的风评也算是日趋日下。因此手机等新平台游戏、社交游戏的开发，以及那些源源不断的课金对 SE 来说，或许已经是迫不得已。

我们满篇文章谈到了很多关于课金的叹息，对于传统玩家来说，具有高品质保障的 SE 如果能够减轻这方面的压榨，MA 应该可以做的更好。因此 MA 目前的成功抓住了一部分人的同时也让一部分人离去。当然，我们并不能因此就否认 MA 在某些方面的优秀，也正因为此，今天才会在这里向大家介绍这款在苹果在线商店下载突破近百万的作品。就如同 SE 在第一季度的财务报告中说的那样，总体亏损，但“社交网络游戏平稳发展中。”

如果你是一个对切水果或者愤怒小鸟之类休闲游戏有爱的玩家，那么你一定会爱上这款无论画风还是音乐都上成的日式游戏，在这个刷刷刷当道的今天，这绝对是一款足够杀掉你无聊时间的好帮手的。至于挫败感什么的就让它随风而去就好。▲



紫薇花開百日紅 清歌傳唱一生情

Happiness and tears,most precious kinship

—FLAT社“新”作『-atled-』的前世今生—

■文/如月千华 ■责编/如月千华、jedi ■美编/orangec



ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play !

在2008年年底，从10月到12月的三个月间，颇具影响力的美少女游戏杂志『パソコンパラダイス』为纪念杂志创刊200期，以杂志附录的形式，分三期赠送了一款短篇ADV游戏——『-atled-』，并在随后到来的comic market上发售了整合版。这款作品的品质虽然不能算得上惊天动地，也并非人气绝顶，但却在部分玩家心中奏响了一首传唱家族亲情的真爱之歌，获得了“被埋没的神作”的称号。时隔3年之后，去年年底，因名作『KILLER QUEEN』而在玩家心中占据了一席之地的公司FLAT,公开了这款半同人半商业作品的重制计划。

在原作粉丝和FLAT拥簇的热情期待中，脱胎换骨的『-atled- everlasting song』在经过一次延期之后，总算在今年七月底上市……

receive from you Chapter 1 从你得到的东西

时间是2030年的夏天，热闹的都市之夜。

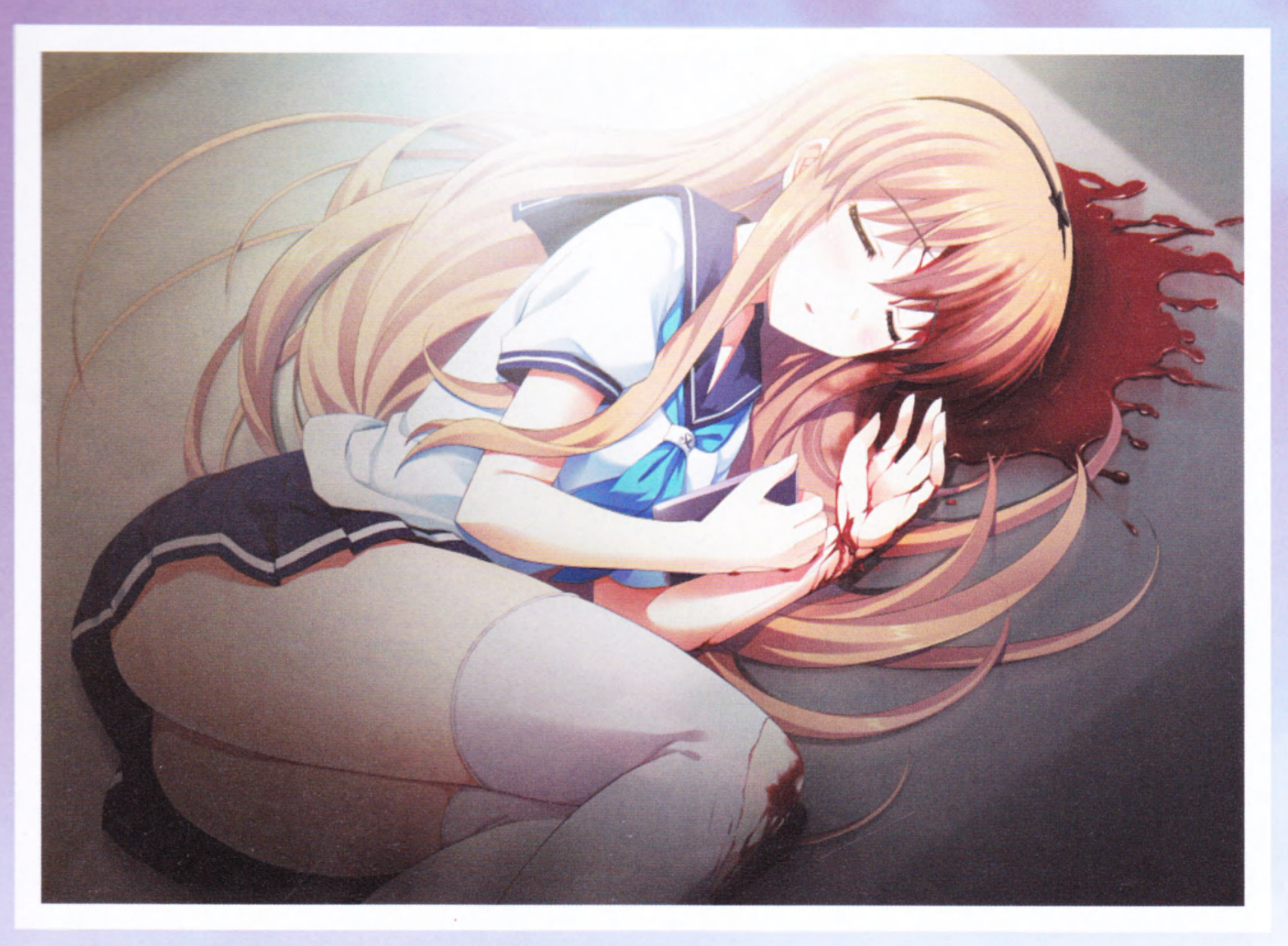
霓虹灯闪耀的车站前，许多追逐梦想的年轻人站在街头歌唱梦想。用清澈而爽朗的嗓音获得了行人掌声的少女——石卷青叶便是其中一员。结束了今天的演唱，接到好友福田麻智的电话催促后，青叶便怀着满足的心情回到了自己的家——不过那不是普通的家，而是一家私人出资建造和经营的孤儿院。

从小没有父亲，母亲也在生下她之后就离开人世的青叶，自幼在孤儿院长大，虽然在他人有色眼镜下过着多人一倍的苦楚的生活，却养成了纯真开朗，积极又坚强的性格。青叶能开开心心享受生活的原因之一，就是与她拥有相同境遇的好友麻智。两人从小在同一环境中，看着同样的风景成长起来，一直紧密无间、形影不离，甚至将对方当做是自己生活和世界的一部分，自然而然，两人就拥有了相同的梦想：擅长唱歌的青叶在音乐老师的建议之下决定走上靠音乐打拼的道路，她邀请学过钢琴的麻智一起练习，并约定将来要在同一舞台上表演——两人心中的未来充满了希望。

尽管如此，没有双亲、孤儿院出身的身世对她们来说依然是不能避免的痛，除了害怕受到他人同情的同时，受到捉弄和排挤也是习以为常的事。而由于青叶生性强势，各种恶作剧的目标就固定在了个性老实的麻智身上。青叶总是尽力保护着麻智，将保护麻智当做自己的义务，并决心为此而必须变得更坚强，但现实里有些恩怨并没有这么简单就化解。就读于同一所学校的富家少女鹿妻逢瑠总是对麻智纠缠不止，但由于逢瑠的父亲正是孤儿院的出资人，寄人篱下、拿人家的钱过日子的麻智只能默默忍受，并一再劝阻青叶不要把事情闹大。

暑假里的一天，两人避过逢瑠地纠缠来到学校分开进行自己的练习，可麻智却发生了意外。当青叶赶到场，出现在她眼里的是麻智倒在楼道血泊中的场景……医院里，医生告诉青叶，麻智虽然多处受伤，但并没有生命危险，





青叶睁眼之后，发现自己仍然身在那片荒地，只不过周围的景色发生了微妙的变化。在似曾相识的街道上徘徊了一段时间后，她总算明白了，她的确回到了过去，只不过她本是想让时间倒退几个小时，可时间却回溯到了 19 年前——2011 年，连她自己和麻智都还没有出生的年代。

倒带一下倒了这么多，怎么办？不管怎么办先行动起来再说！不知气馁的青叶决心先找到麻智的父母再想对策。当然，想起来总是比做起来容易，她只身来到了一个自己的电话和钱都不能用的年代，还必须在这里待上一周时间，别说找人了，连温饱问题都是大难题。好在路过车站前的街头时，她遇到了正在做弹唱表演的青年——松岛晃司。豪放而重仁义的晃司见青叶走投无路，就给了她汉堡和饮料，作为交换条件只是想让青叶听他唱上一首。而得知青叶也是一个在街头献唱的歌手时，晃司的热情也随之被点燃，邀请青叶与他共演——青叶唱歌，晃司伴奏。这场小小的表演，不但周围行人纷纷拍手叫好，更成为不同时空的两人，内心相互交融的起点。

随后由于巡查出现赶人，晃司带着青叶逃离现场。公园的长椅上，两人抛下音乐开始了

只不过伤势最重的左手可能无法完全康复……左手不能回复正常也就意味着她无法再像以前一样弹钢琴，两人的梦想也就会随之破灭。再加上麻智是在帮自己取东西的途中受伤，这又使深感悲痛的青叶陷入深深的自责。

这时，满脸不安的逢瑠也出现在了医院。青叶经过逼问得知是逢瑠失手将麻智推下台阶，便压抑着怒火表示要状告逢瑠的父亲，可没想到平时以高压的态度出现在麻智跟前的逢瑠，却像一个受到严重惊吓的小孩子一般曲卷在墙边神色恐慌，一面对青叶欲言又止，一面恳求他不要告诉他爸爸。反而变得不知所措的青叶只好要求她向麻智道歉，并答应不再欺负麻智。

——能为麻智做些什么？青叶反复地思考着这个问题，这时她回忆起麻智在闲聊时说起的一个都市传说：图书馆里的一本什么愿望都能实现的魔法书。尽管这听起来十分可疑，而且据说已经有好几个人因为借了这本书之后失踪，但对现状素手无策的青叶还是来到图书馆，并格外轻松地找到目标，一本写着“schwaerze kunst”——德语中“黑魔法”字样的外文书。借着不太好用的翻译工具，她在“咒杀他人”、“吸收别人运气”等可怕条目中找到了自己需要的内容——“回到过去的仪式”，只要能回到事件发生之前，就可以阻止不幸的发生了！由于翻译不太顺畅，青叶不能完整看懂文字的意思，不过还是掌握了大致的方法和部分重要事项：举行仪式需要牺牲自己一样重要的东西；回到过去可以停留的时间只有一个星期，一个星期后必须回到仪式的地点才能顺利返回；回到过去后不可告诉他人自己来自未来，否则自己的存在会从时空中消失。

青叶无论如何都不愿意失去与麻智在一起的未来，她抱着试一试的心情，在后山的荒地里画好了魔法阵，并将双亲留给自己唯一的遗物——一串项链当做触媒，发动了仪式。于是，念完咒语，怀着最后的希望，少女消失在了奇异的光芒中。







在同一个房间里生活了一两天，青叶便从希的身上找到了自己十分在意的东西。希的姓氏——鹿妻，正是在 19 年后一直欺负麻智的少女逢瑠的姓，因此她很可能和逢瑠是亲戚。另一方面，鹿妻一族作为建筑公司在当时是很有影响力和势力的超大手企业，很多国家建设都交给他们包办，而希的父亲正是鹿妻建筑的社长。从希小时候开始，父亲便是一个只顾工作，并且为了工作不惜使用恶毒手段的人，对家人没有任何温暖，等到她长大之后却一再干涉她的生活，这使得她极度反感父亲；而同时她又因为父亲身份和地位的影响，从小在虚情假意中长大，对生活产生了麻痹。这一切恰恰与青叶的经历和思想完全相反，因此两人在交谈中攀谈。晃司出身一个医学家庭，父亲是医院的院长兼名医，母亲是护士长。在富裕的家庭中，小时候的他在被父母规划好的道路中成长，周围的人也都认为他会继承父业。可到了初中，他渐渐开始对这样的生活产生疑问，而就在思考自己是否应该这样随波逐流的时候，他在现场观看的一场 LIVE 成为了他的转折点。他的灵魂在那一刻被摇滚所震撼，在狂热的气氛中他感受到了活着的实感，并从心底萌发了想要打破陈规突破束缚的愿望。在那之后，虽然他继续根据父母的意愿学习和进修，并通过努力成功考进了医药大学，却不打算成为医生，而是靠音乐养活自己。

被青叶的纯真和执着感染的晃司，就这么成为了青叶的第一个“同伴”，在他的帮助下，青叶开始寻找福田家，并一度因为一筹莫展而陷入绝望，不过还是因晃司的鼓励而重新振作起来。两人就这样在短暂的交往中通过音乐逐渐相识相知……相爱，那是后话。

——这如果说是一种必然的话，那么青叶邂逅这次时空之旅中另一个重要的“友人”——敏腕新闻记者鹿妻希则是一种偶然。希因捡到青叶丢失的卡片夹，其中的学生证等证件使她对这个来路不明的少女产生了兴趣，于是她便用卡片夹作为威胁，与自己的助手东野信一起将青叶带回了自己的家中，打算从青叶口中套出新闻的题材。按照规定，青叶不能自己说出自己的来历，对希提出的部分问题避而不答，不过希还是从青叶的态度中大致猜测到这个少女的情况。决定慢慢打探情报的希，将青叶收留了下来，并提供了生活费，这样青叶总算在这个时代有了一个落脚点。

鹿妻希

Kaduma Koine









得知这一情报后，晃司和希都意识到了某种可能性。晃司悄悄告诉希，青叶曾说过她的母亲在生下自己后不久就因为癌症离开了人世……于是，面对得知信一的死讯后哭得比她还要伤心的青叶，希开始感觉到一种恐惧：我也必须要抛下这个善良纯真的孩子而去吗……？

在青叶必须返回自己时代的前一天，青叶陪着希外出散心，在希的带领下，两人来到了希最喜欢的场所——能够将城市尽收眼底，四处开有茂盛的百日红的高台。在这里，两人尽情攀谈。谈起信一，谈起将来，谈起歌唱，谈起百日红的花语……青叶也在百花缭绕中唱起了一首自己为感谢父母而创作的歌曲。夜晚，两人一起回家，一起洗澡，睡在同一张床上聊到深夜。希解开了青叶在成长中形成的心结，教会了青叶在付出的同时也要懂得依赖他人；也让她明白，就算没能改变过去，她也还能寻找其他方法帮助麻智……两人仿佛普通的母女一般。虽然希并没有坦白自己与青叶的关系，但青叶早已注意到了挂在希脖子上的，那经过青叶的建议，信一在求婚的同时送给希的项链——那与自己父母的遗物一模一样的项链。

另一条线索，是晃司经过努力解读了魔法书，发现关于“回到过去的仪式”的重要注释：施术者本人无法改变过去——这便意味着，无论青叶多么努力，她也无法达成自己的目的。而这时的晃司也暗自下了决心，主动与父亲进行了交流，表明了自己要拾起从医之路，为了救治自己能拯救的人，为了帮青叶做到自己能做的事。

最后一天，后山的荒地里，希和晃司直到最后一刻也没有对青叶表达自己内心真正的感情，不过三人依然笑着定下再会之约，挥手道别。根据书上所写的规则，青叶无法改变过去，但青叶和魔法书离开这个时代之后，剩下的便只是希和晃司等人可以改变的未来。于是渴望再次听到青叶那充满希望的歌声的希，接受了晃司的邀请，两人决定在“明天”变为“昨日”之前，合力去改变青叶即将到来的未来。

一度形成了针锋相对的情况。青叶尽管过着不算坦荡的生活，但始终对自己的父母充满了感激，感激他们让自己诞生在这个世界上，她认为即便希现在反感父母，总有一天也会感谢他们。而希则说道，会感谢他们将自己生下来，那是因为青叶珍视自己的人生，可她连自己为什么活着都不知道。



就在两人争吵的第二天，希的父亲因强制收买土地等罪名被捕入狱，希再次被推到了浪尖上。在这时默默地在身边支撑着希的，正是她的助手信一。自幼失去了父母，在亲戚的抚养下长大的信一对自己亲人充满了感激，也对家庭抱有憧憬，所以他能够理解青叶的想法，也希望希能够尝试去接受自己的父母。毕竟如果真正从心底讨厌他们，希一开始就可以完全拒绝与他们来往，但实际上她却尽可能地做出了回应，这便说明了希内心的角落依然对父母抱有期望，由于希望一再落空，使她现在没有勇气去期待了。受到青叶和信一的影响，希自己也渐渐开始思考这样的问题。

一直跟随希奔走在职场之上的信一，很早之前就被希在工作中飒爽而果敢的姿态所折服，对希心怀好感。于是，经过青叶的鼓励，在这个最需要他人陪伴的时刻，弱气的信一总算向希提出了求婚。希其实一早就感觉到了信一对自己的好感，可她始终觉得自己配不上对方，而对其视而不见，但在这个自己最脆弱的时候，即便希是能够独身闯荡江湖的女强人，也没法挡住信一的主动进攻。希接受了求婚，两人在一起度过了一个缠绵之夜，可自己的内心对家庭还没能有个明晰印象，信一就在交通事故中为了保护希而去世。也就是在这一刻，希才明白这个看起来很不可靠的男人在她心中的地位有多重。

故事发展到这里，同时出现了两条重要的线索：

父亲入狱之后，母亲便与父亲办了离婚手续，希的户籍也转入了母亲一方，因此希也取回了她母方的形式——石卷，与青叶相同的姓。



希一改自己糜烂的生活态度，戒烟戒酒，将健康放在生活首位。一年后生下青叶，她接受了肺切除手术，仅靠一个肺陪伴着幼小的青叶走过了十年的时光，并且同时还为了让城市更加便于生活而贡献了自己的力量。而晃司则刻苦攻读医学，在数年之后成为了希的主治医生，为希的生命和健康提供了帮助……

就这样，当青叶返回 19 年后的时候，身边许许多多的事都发生了变化。不但生活变得便利，就连在街头献唱也不会被赶鸭子了……当然，更重要的是，在这个时代逢瑠与麻智、青叶成为了亲友，自然而然，麻智也就没有受重伤——原本身为鹿妻家儿女的逢瑠之所以视麻智为眼中钉，是因为她对“福田”家的私怨，而非针对麻智本人。随着希积极协助了鹿妻建设的改组为 KDM 公司，各种恩怨也在这十数年间烟消云散。

回到未来的第二天，恰好是希的忌日，青叶在麻智和逢瑠的陪伴下来到希墓碑的所在地——她生前最喜欢的场所，开满百日红的高台扫墓。六年前的这一天，希在青叶的陪伴下度过了最后的时光，临终时，她脸上挂着幸福而满足的笑容……尽管希最终没能实现“再会”的诺言，却为青叶留下了无数美好的回忆。回味着那些由希赠与的原本不曾体会的幸福记忆，青叶在高台上与自己另一个重要之人——晃司，正式“重逢”……









Comment between business work and doujin

Part 1 商业作与同人作的交界点



原版『-atled-』在至今的 GALGAME 中是一个比较特殊的存在。作为杂志特殊企划，它是以外包的形式，依赖同人团队打造的一款半商业性质的作品。

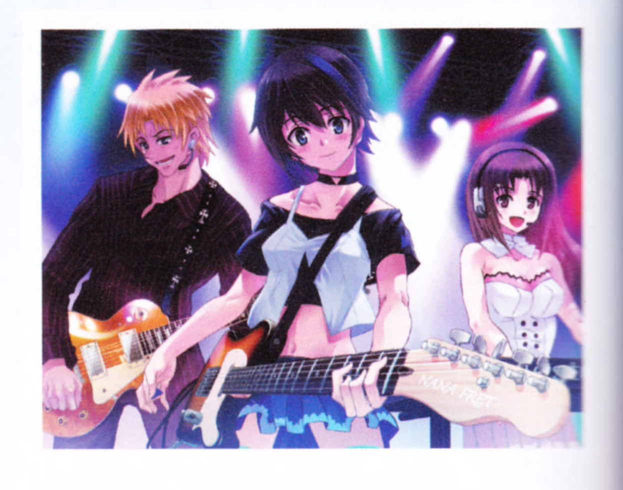
一般来说，同人作品制作受到条件限制，作品可能在各方面显得简陋，制作水平也可能明显低于普通商业作品，但由于创作动力源是制作者的热情，他们可以不计成本，不计较细节，创作的目的在于自 high 或是自我表现，在内容和形式上则完全不受限制，也正因如此，『寒蝉鸣泣之时』这样曾经光怪陆离的作品注定只可能在同人舞台起步。从这种意义上说，同人作品或许在品质上不占优势，但它们绝对是纯粹的。而说到商业作，首先考虑的必须是盈利，其次才是创造和表现。毕竟需要满足用户的需求，需要有人愿意为作品买账，作为商品也算得上成功，因此各类商业作品中，常常可以发现制作者向玩家妥协的情况，为了迎合市场需求而故意安排喜闻乐见的内容也早已屡见不鲜，更有为某些业界规定而做出让步的例子。

『-atled-』这部前后游戏时间加起来不过 6,7 个小时的短篇全年龄作品，确实同时具有商业作品和同人作品的特点。原版画师上田梦人，在 ACG 圈以『偶像大师』漫画版『アイドルマスター relations』以及著名动画『true tears』的角色原案而出名。但是他在工作之余投入更多的，则是同人游戏创作，至今以社团“talestune”的名义制作了包括名作『收穫の十二月』在内的同人游戏，可以说是圈内少有的对同人游戏格外执着的画师。不管他的作画如何，当他出现在『-atled-』的制作阵容中，当然玩家看到了他独具特色的画风，作品便已











经有了十足的同人的味道。再看看剧本方面，这款短小的作品至少启用了五位写手，他们几乎都是从同人游戏制作起家逐渐过渡到商业作品，对同人的创作自然也是了如指掌。起初接到依赖的时候，有人连作品到底算商业还是同人都不知道，于是按照同人的那股劲儿去做了。其结果便是这款『-atled-』虽然在制作上相对商业作品，部分方面较为简陋，但在拥有凌驾一般同人作品品质的同时，还具备了一般商业作品所没有的气质。

剧本由于篇幅短小，部分任务感情地变化和发展描写不足，但起承转结样样具备，事件安排紧凑，故事本身拥有极高的完成度。而要说到它不同于其他作品的特点，便是作品格外突出人与人进行交流的场面。本作是一个以亲情为中心展开的作品，作中人物在不同的场景中纷纷口述了自己对父母的态度和感情，青叶对自己从未见面的父母的尊敬与感激，晃司对父亲的不以为然和反抗，希对父亲的反感和排斥……这些场面剧本作者们都用了大量地篇幅去编排人物之间的对话，不同的思想和感情多次碰撞、相互影响，并最终在故事的推动下归为统一。在这个过程中，我们能够明确地感觉到制作者们融入其中的想要述说的欲望，而正因为这种不受商业作品局限的“同人”的意志，作品才刻画出了真实、深刻、撼动人心的亲情。

『-atled-』毫无疑问是一部值得尝试和推崇的作品，不过部分同人游戏爱好者对本作非常失望，他们认为这款立于同人与商业交界点的作品同时，也是两个领域相互妥协的产物。作品拥有同人的气质，却并不彻底，拥有表现的意志，却并不够强硬——这些意见矛头所指的是制作者最终用了较为都合的形式为故事画上大团圆的句号，而这种说法并非没有根据：游戏的结局的确没有说不通的地方，但仅仅做到了自圆其说而已。许多玩家希望看到一个未来没有改变，青叶回到自己时代重新开始努力的结局，最终看到的却是一个类似勉强收尾的结局，自然会倍感失望，而且故事初期埋下的部分伏线——最为明显的就是逢瑠的态度——在结局里过于简单地被回收，让人感觉故弄玄虚。这些，可以说是『-atled-』在过去留下的一些遗憾。

不过 2011 年，FLAT 公布重制之后，这些遗憾终于有了弥补的机会，至少在 FANS 眼中是这样的。重生的『-atled- everlasting song』一共包含了四大章节，而原版故事仅仅是其中的第一章，这同时也就是网络放出的体验版的内容，除了画师，系统，部分 CV 以及一些小部分细节产生了变动之外，游戏去除了原版在二周目追加的几个可有可无的 ED，其他方面较原版并无变化，而之后的几章都是全新增加的故事。接下来，我们便简单介绍一下这新版的后续故事。

Things which hungering for

Chapter 2 一直渴望的东西

返回了自己的时代，周围的环境相对之前得到大幅改善的青叶，与重逢的晃司等人过上了平凡的日子。一日，一位神秘少女突然出现在青叶眼前，告诉她事情不但没有结束，而是才刚刚开始。

少女自称名为テレサ，原本生活在离现在久远的未来，在回到过去的试验中，她精神穿越时空来到这个时代，自己无法返回。在时间和空间的缝隙中，她听到了“神”的警告。“神”为了惩罚企图连时间都要控制的人类，准备消灭这个世界。不过在那之前他留给了人类一次最后的机会：从人类中选拔出三个个体，分别担任“创造未来之人”,“连接现在之人”以及“为过去赎罪的人”，在不告诉他们真相的前提下将他们送往过去，根据他们的行动判断是否饶恕人类。被选为传话筒的テレサ的精神被束缚到了那本黑魔法书之中，首先需要创造未来之人由她将“神”告知的仪式和规则以文字的形式展现在书本之上，等待有人使用仪式回到过去。而之前有数次都因为试验者违反了规定而从时空中消失，只有青叶遵守的规定，并成功地影响了过去的人们，实现了创出崭新未来的目的。但是由于时间紧迫，她不得不出现在青叶跟前，请求青叶从自己信赖的人中选出两人担任剩下的两职。在认识到问题的严重性之后，她经过与晃司的一番商量，决定选择麻智和逢瑠二人参加试炼。





几乎在同一时刻，麻智跟前也出现了一位神秘少女，她交给麻智另一本神秘书籍，并告诉她，可以利用其回到过去……麻智自幼父亲就行踪不明，母亲则是在她小时候过世，在孤儿院好友的陪伴下长大的她，对生活并没有什么不满，唯一的心愿就是希望能够再见一见自己的母亲。于是她也与起初的青叶一样，抱着试一试的心情，在逢瑠的陪伴下举行了仪式。面对着意料之外的情况，青叶和テレサ没能及时阻止仪式，反而是想要救下麻智的逢瑠也在仪式的光芒中与麻智一起回到了过去……2017年。

凑巧地是，两人在那个时代遇到了刚满五岁的青叶和希。希得知情况之后便和当年一样收留了两个孩子，并联系了当时正在医院当实习医生的晃司帮忙照顾。来到这个陌生的时代，两个少女虽然内心充满不安，但有两个可以信赖的人帮助，便放心地开始寻找麻智的母亲，只不过明明已经找到线索，却总是擦肩而过。而这个时代的希正在着手帮助继承并改组了鹿妻建设的叔父鹿妻泰助展开都市建设——包括修建医院和孤儿院。

一次，希在友人的帮助下得到了一些关于KDM公司的机密资料，随后便发生了一场绑架案，青叶和跟青叶在一起的麻智都被抓走，这使得年幼的青叶受了重伤被送往医院。这时，交给麻智魔法书的自称カエラ的少女再次出现，告诉麻智青叶很可能就这样死去，并指责这就是她回到过去的罪过。而唯一能够拯救青叶的方法，便是创造了这新历史的本人——麻智自己触犯仪式的规定，这个世界便会与她一起彻底消失，就像完全没有过一样。

失意的麻智独自走在雨中的街道上，却在车站遇见了等待着久久不归的母亲，满脸寂寞和悲伤的幼年时的自己。

“我俩一起消失吧……”

两人接触到的一瞬间，世界消失了。逢瑠被强制送回了原本的时代，而意外地是，与逢瑠在一起的希竟然也被拉到了2030年——对她来说的……未来。



—福田麻智— Fukuda Machi

Alicein the mysterious country

Chapter 3 不思议之国的爱丽丝







—鹿妻逢瑠— Katsuma Aeru



时间，2030 年。镜头转到青叶最初所在的世界。

根据テレサ解释，创造了新的未来，原本的世界失去和过去的联系，会渐渐从未来开始消灭，但并不会立刻终结。在这个世界里，青叶因为施行了仪式而行踪不明，剩下独自在医院接受治疗的麻智，以及满心悔意的逢瑠。

一天，カエラ出现在医院里，再次将魔法书交给这个世界的麻智——在青叶等人面前自称是“时间监视者”的她原本是想旁观青叶他们的试炼，但之前她的插手却使得试炼以失败而告终，所以这一次行动，或许是她想要自己弥补过失。只不过令她意外的是，这本书竟然被前来探望麻智的逢瑠拿走了……

生在鹿妻家的逢瑠从小过着没有任何不自由的生活，但由于母亲早逝，父亲鹿妻泰助平时只顾工作，对女儿毫不关心，心情不好的时候甚至对她暴力相向，因此逢瑠也从未体会过亲情的温暖。她知道青叶就是自己的表姐，因此渴望亲情的她总是想要亲近青叶，可偏偏青叶的身边总是有一个麻智陪伴。逢瑠本身是一个乖巧而懂事的少女，她对麻智个人并没有恩怨，但是她知道“福田”是她的仇人，是名为福田的人，杀死自己最重要的，从小到大唯一一个关怀自己的人——祥太郎。得知魔法书可以回到过去之后，她也私下举行了仪式，在 2017 年与祥太郎重逢，并且得知了祥太郎的复仇计划和理想。

高砂祥太郎家由于家族落魄，祥太郎的妹妹被迫与鹿妻泰助举行了一场“政治婚姻”，并在生下女儿逢瑠之后，离奇地失踪。认为是泰助害死妹妹的祥太郎在当上泰助的秘书之后，便计划着向泰助复仇：设计以正当手段利用泰助的公司——鹿妻建设改组之后的 KDM 公司的财力进行都市开发，如果计划顺利进行，KDM 公司会因为过度投资而走向破灭，而这座她妹妹喜欢的城市则将变得更加容易居住。然而当计划进行了最后阶段的时候，祥太郎却被一个名为福田隼人的男人杀害。

另一方面，逢瑠还偶然结识了这个时代的福田母女俩。母亲中野荣为了养活自己和女儿不得不出卖身体，女儿福田麻智知道母亲的困境而生怕成为负担，可最终母女俩还是被孩子的父亲无情地抛弃。在知道自己多年始终被蒙骗和玩弄之后，母亲最终绝望地跳下公路，选择了自杀。而这个抛弃母女俩的男人，正是福田隼人……

就这样，逢瑠并没能改变什么，时间很快就到了第七天，被迫回到了自己时代。但是这七天中，逆境中坚持奋斗的祥太郎，和不幸中依然努力微笑的麻智让她重新审视自己的过去。尽管她的生活中的确有许多阴影，但她却一直没有想过努力抗争，而是一直归咎于与之无关的麻智。认识到自己的软弱，并决心改变自我，为过去赎罪的她，鼓起勇气来到医院向麻智表达了深深的歉意，两人终于化敌为友。



Until the end of the world

Chapter 4 直到世界终结

视线回到青叶所在世界。对青叶来说，尽管能够再次见到母亲是一件非常值得高兴的事，但是失去麻智的痛楚更加让她难以接受。然则世界不会为此而停滞，为了能让试炼继续，テレサ说出了一个可能性——让青叶前往改变前的世界，去将那里的麻智带过来。这时，青叶和逢瑠的学校里开始出现一种传闻，用旧式ChatPod（类似Ipad的个人便携终点）连接自己的邮件地址会有另一个自己接听。一日逢瑠因为好奇做了尝试，却发现接听自己电话的竟然是另一个世界的自己，这证实了两个世界的联系可以成立，但是平行世界的移动并不是回到过去那么轻易能够实行的：仪式需要牺牲一个人的生命……故事发展到这里，开始了多条线索的同时展开。（为了叙述方便，在这里把青叶最初所在的世界称为“旧世界”，青叶后来创造的世界，称为“新世界”。）



希来到这个她本应该已经去世的时代，主动听取自己临终前的经历，希总算重新认识了自己的处境。之前发生的绑架案让她细思恐极，为了孩子们的未来，她开始调查KDM公司背后隐藏的阴影，调查过程中她得到了曾经的友人，目前身为少年科警察的赤井的帮助。认为完成了自己应做之事后，希不再对世界抱有留念。

旧世界这一边，在医院进行着治疗和复健的麻智结识了一位到医院来看望常年昏迷不醒的父亲的青年——松岛优作，他是这个世界里晃司与街头献唱的同伴结婚后剩下的儿子。或许是遗传，或许是命运，优作也和年轻的晃司一样走上了音乐之路，因此常常独自在社会上游走，看起来有些轻浮，但从小在父亲的影响下长大的他，毫无疑问是一个三观正常的好青年。他起初被麻智的外表所吸引，在短暂的交往之后，更被麻智的纯洁和善良所打动。原本很少和男生接触的麻智也在优作猛烈的攻势下，敞开了心门，两人很快走到了一起。



故事的黑幕，鹿妻泰助和福田隼人渐渐浮出水面。最初的青叶找到那本黑魔法书原是泰助所有物，隼人与她当时女友——加濑カエラ尝试了其中的仪式，由于仪式失败カエラ的精神离开了肉体，误以为カエラ已死的隼人将其埋葬，可是她的肉体的时间被停止了，即便经过了近二十年时间，依旧保持着当年的状态。同时隼人的时间也与カエラ一起被隔离，变成了刀枪不入的不死身。其后，他便在为追求权势而不择手段的泰助的手下充当刽子手，可谓无恶不作，这在两个世界都没有改变。而カエラ的灵魂失去了以前的记忆，被神选为了与テレサ同样的代言者。

为了确保神的试炼能够继续进行，以及与







atled

隼人展开斗争，青叶等人做出极大的牺牲。首先便是希站出来，牺牲自己举行仪式，将青叶、逢瑠等人送回旧世界，对此，身为女儿的青叶必然是强烈地反对。希则劝说道，她希望青叶原谅自己的过去，接受自己的未来，这样她便可以用自己的歌声向更多的人传达所谓“爱”的信息；为了解救青叶的危机，该次的施术者逢瑠故意与旧世界的自己相接触，使青叶被强制送回了新世界，两个世界的逢瑠因此融合成了同一个个体；优作为了保护麻智，以自己为代价对麻智施行了转移的仪式，将麻智送到了新世界。优作骗麻智说，新世界的自己会继续陪伴她，而麻智并不知道，新世界里优作的父亲晃司至今并无子嗣，所以那边的优作根本不存在……

众多的同伴牺牲，也有很多新的同伴加入，就连开始对他们表示反感的カエラ最终也站在了青叶等人一边……最终两个世界的隼人被打倒，青叶，麻智以及逢瑠总算凑到了一起，迎接了神的审判之日。青叶和逢瑠事先已经完成了各自的试炼，麻智也在自己“连接现在之人”的试炼中取得了成功，并且回到过去找到了自己的母亲，问出了一直令自己忐忑不安的问题：

“你喜欢麻智吗？……会不会觉得麻智是一种负担？”

“那是当然了。喜欢得紧紧抱住她都觉得不够……因为麻智就是我一辈子的宝物啊～”

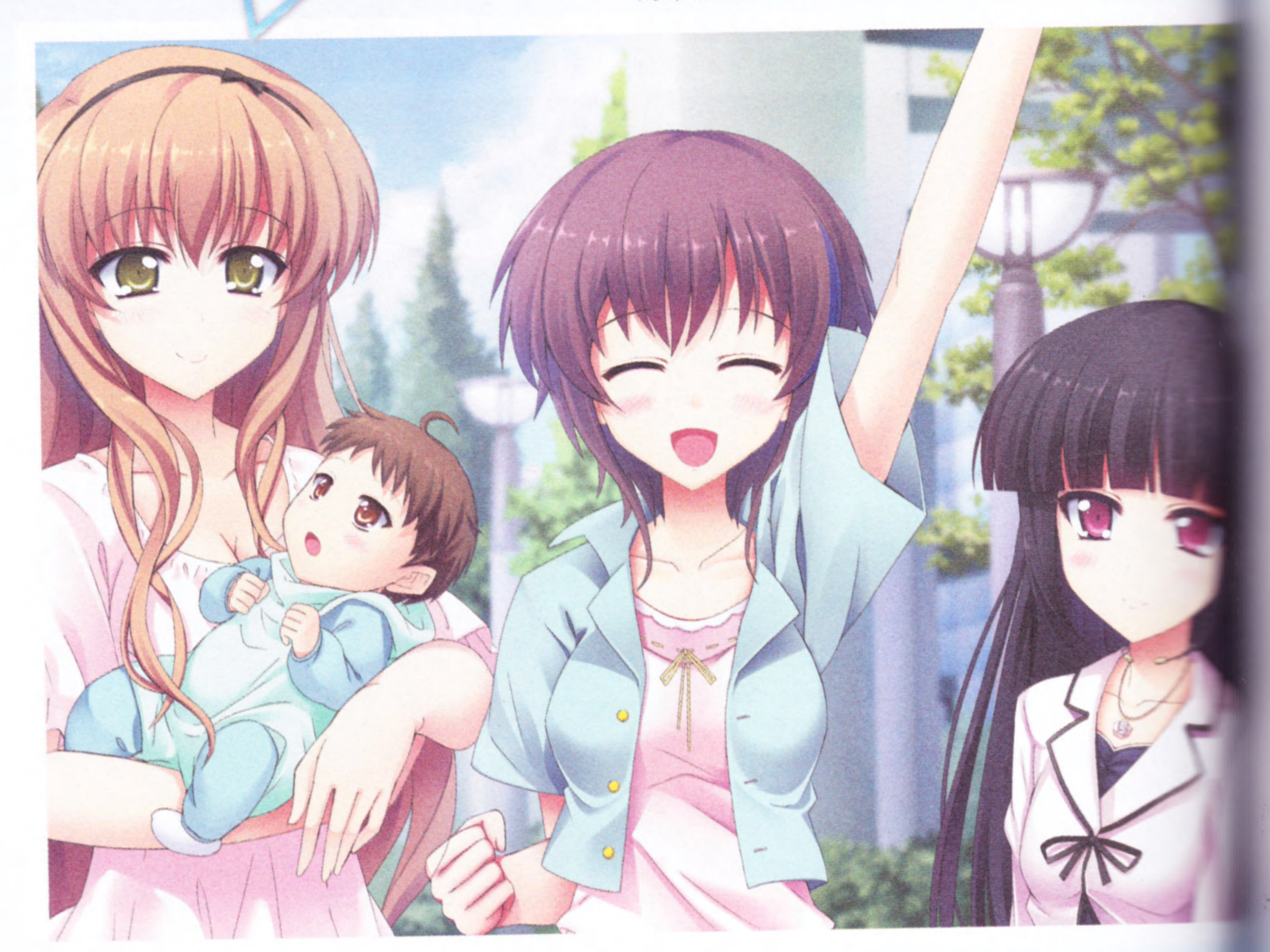
看着母亲离去的背影，十多年来的心结总算被解开了的麻智，不知不觉中已经泪流满面。

Promisefor each
Chapter 5 各自的约定

不为人知的世界危机过去了，逢瑠家遗留的问题也随之解决，大家总算可以享受一直以来努力的成果，开始幸福的生活。一段日子过后，青叶发现自己怀孕了，内心充满了欣喜。可这对于晃司来说却并不是一个能够放开心去高兴的事。

在审判之日到来前，青叶就已经从テレサ处得知自己的寿命所剩无几，现在能够继续活得好好的已经算是一种奇迹。由于青叶小时候腹部受过重伤，给子宫留下了后遗症，如今她如果要生下这个孩子必然会经历九死一生。可恰恰青叶是在母亲希身患癌症，在病痛的煎熬中还顽强产下的，受此影响和激励的青叶必然不会选择放弃。数月之后医院中的某日，在无数人的关怀中，青叶取名为“优作”的儿子诞生了，青叶本人的生命也在晃司的呼喊中被唤醒，只不过，或许是因为身体的消耗太严重，青叶变得不能说话了……

或许不能说话，不能交谈对一般人来说并不是特别重大地打击，可对于青叶来说却不一样，毕竟她将歌唱看做梦想和幸福，就连母亲的遗愿也希望她能继续歌唱。不过已经坚强起来的她并不愿意让别人太过在意自己的痛苦，依旧时刻面带笑容。这种笑容中地寂寞，让逢瑠想起了自己责任——为过去赎罪。于是她请求神，在此刻给予自己赎罪的机会，代替青叶失去了声音。这样一来，虽然逢瑠自己必须通过发声器具的帮助才能“说话”，但是至少保住了青叶的歌声，而青叶也将继续用这来之不易的歌声，继续传唱着牵系着大家，牵系着未来的希望之歌。

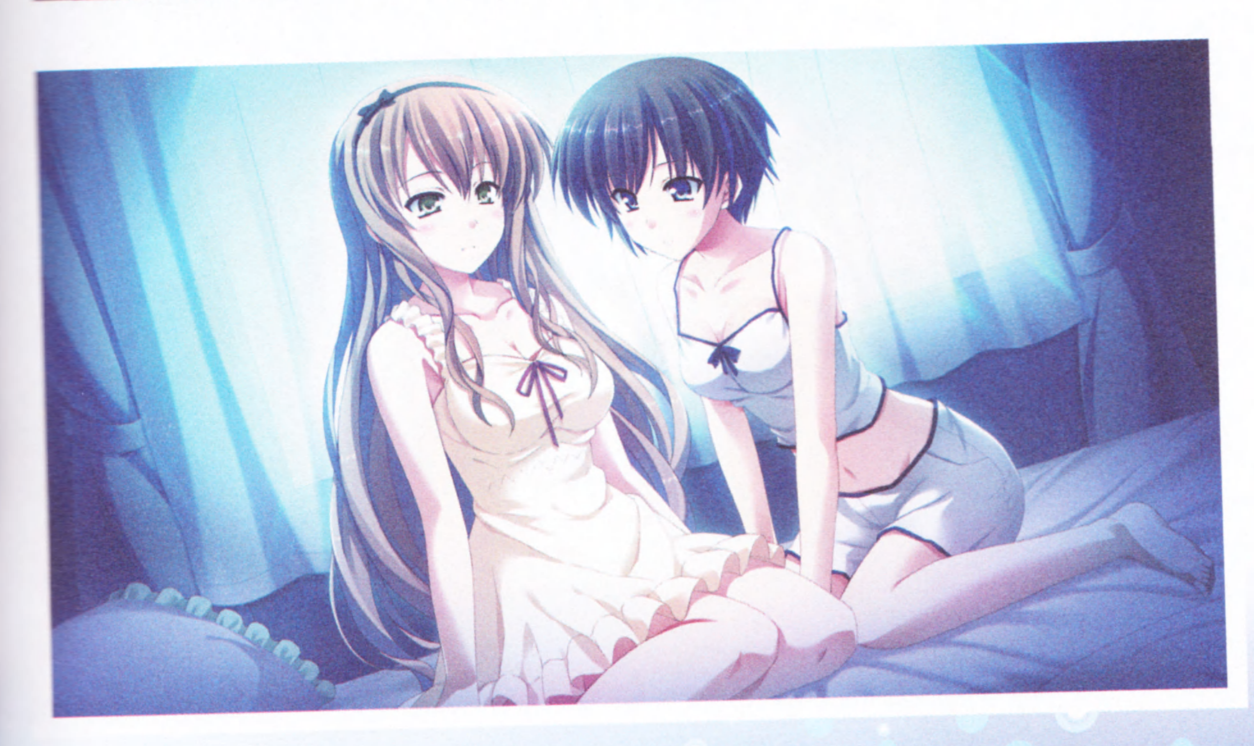


merits and demerits of the derivation

Comment Part2 作品衍生的利与弊







经过FLAT之手重制的『-atled-everlasting song』相较原作的确发生了翻天覆地的变化。启用FLAT旗下的画师はやかわ凛太取代原版的上田梦人后，原本稍显厚重的人物变得更加贴近大众的口味和萌系风格，同时作品也就这样被蒙上了一层FLAT社的色彩。采用了姐妹品牌LOSE今年的新作『ものべの』那一套大受欢迎的新系统，为玩家带来了相当便利和舒适的操作环境，系统引擎支持超高清晰度的源文件，完全拒绝了马赛克的画面也走在了业界的尖端……不过作品的这种变迁并不只限于外表。前面的评论部分我们提到，重制版的出现让对原作的收尾方式感到不满的玩家看到了希望。既然是要原创大量后续故事，那么对原作内容和思想进行衍生都是不可避免的，能否做好这种衍生，也就是决定这款重制作品成败的关键，可实际上本作在这方面做得并不令人满意。

原作『-atled-』以亲情为核心描绘了一个十分完整的故事，即便留下了遗憾，但不能否认作为一个单独的作品，其完成度相当高——当重制版放出包括了完整第一章内容的体验版之后，大量玩家产生了同样的疑问：故事这不都讲完了吗？还有能继续怎么编？FLAT做出的解答是,在原有的“穿越时空”和“亲情”之后，再加上了一个“拯救世界”的tag。

从第二章开头部分格格不入的神秘少女テレサ出现的那一刻开始，这款『-atled-everlasting song』就已经不得不与原作『-atled-』划清界限了。原作由于故事简单，将重点放在对话和人物之间的交流之上，而面临世界危机，信息量的猛增，作品的描述重点也就发生了转变，可以说是白白浪费原作的特色。不过故事第二章和第三章，对于两位少女成长的刻画还算出彩，抛开世界系问题我们也能继续欣赏下去。可到了第四章，作者一下子抛出不少新设定，线索变得更加复杂……或者说混乱。譬如说，平行世界移动需要牺牲人命这一设定，怎么想都感觉太过草率。最开始希做出了牺牲，的确留下了不少感动，可后来接二连三有人因此成为炮灰，读者难免不会感觉麻木。故事最终关于青叶的寿命甚至采用了一个个都合的连环才抹消问题……读到这里笔者已经体会不到剧本作者想要述说的东西，而是感觉因为前面撒网太大而无力回收，只能努力地想要完结这个故事而已。这款重制作品就像一个勉强对原作进行扩张，反而弄巧成拙的产物，虽然依然拥有不错的品质，但也延续了原作留下遗憾。

说了一堆个人的看法后，我还是客观地说，在萌系作品当道的今天，这款作品不卖萌不献媚，废话又少的作风的确值得表扬，作品中男性角色的刻画也可圈可点。况且，假若你没有接触原作、并事先就了解这是一款需要拯救世界的作品的话，在观赏故事后半的时候也就不会有这样那样的异样感，那么本作故事，对人物羁绊和成长——特别是亲情的刻画，还是很值得一看的。▲





谜一般的人气！

Tantei Opera Milky Holmes

侦探歌剧 Milky Holmes 魅力详解

■ 文 / 安莲 · 月炎蓝 ■ 责编 / 如月千华、jedi ■ 美编 /orangec

2010 年 10 月，在那个菜色繁杂的新番大季中，大部分人的注意力都被『俺妹』的党争、『银河美少年』的玛丽苏、『吊带袜天使』的脏话和『缘之空』的肉给吸引过去了，『侦探歌剧』里四位瞪着占脸部面积二分之一的眼睛，咧着占了另外二分之一面积的明朗倒三角嘴的缤纷萝莉并没有得到国内观众的太多关注，结果它最终却以迅雷不及掩耳之势成为全年黑马，拿下 2ch 年度最佳动画头名。对看了宣传图就敲上幼女向的大章的、扫了一眼就扔片的或是坚持看完了依然不懂得好在哪里的观众们而言，『侦探歌剧』的高人气至今还是个难解之谜。

办案呢，是讲究证据的，所以呢，接下来就让各位循着以下线索推理出你们的答案吧。

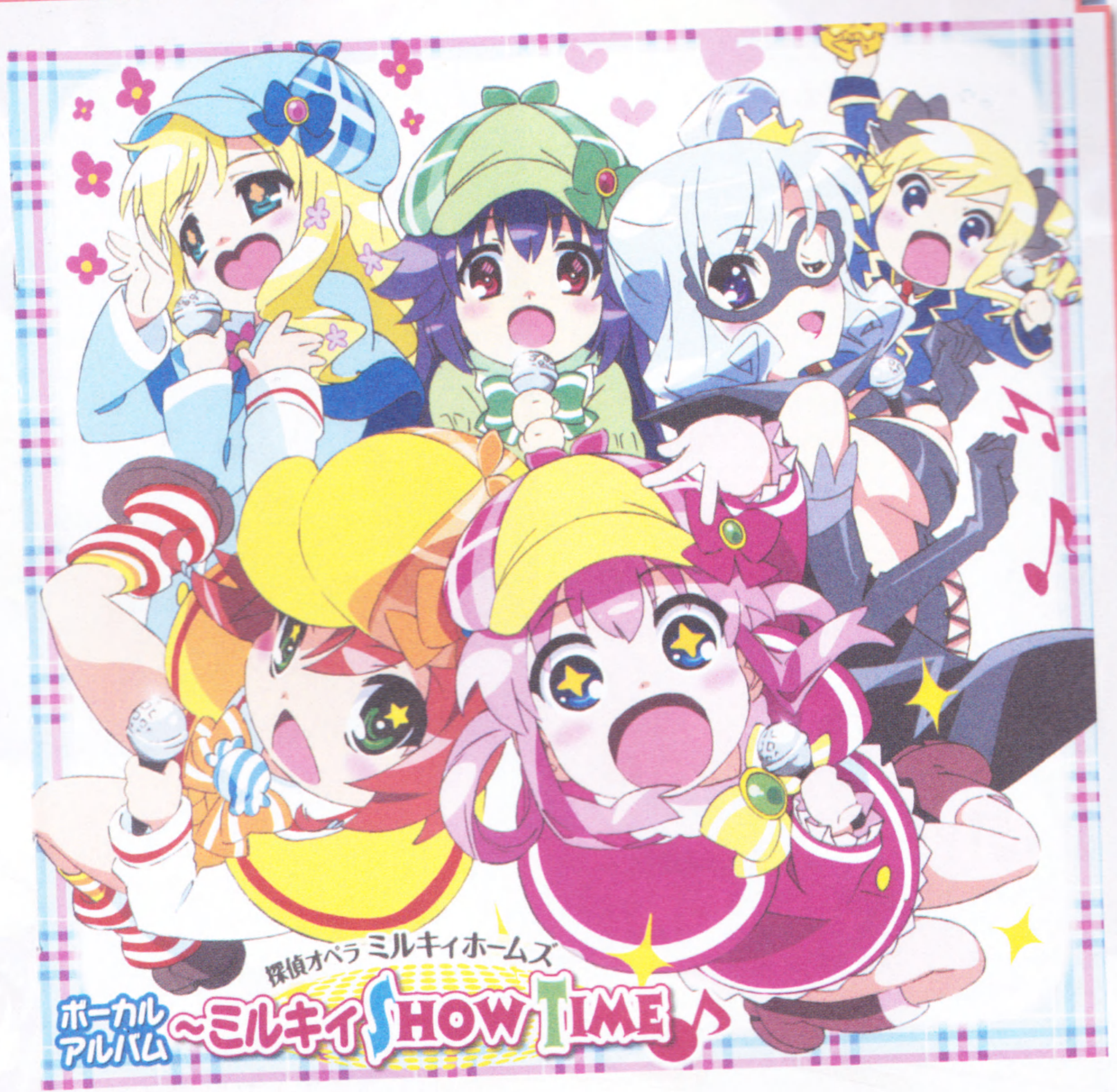
1分半钟就明白的『侦探歌剧』

在nico上，有着『侦探歌剧』官方发布的名为『1分半でわかるミルキィホームズ（一分半钟就明白的 Milky Holmes）』的宣传视频，在这个完全是各种意味不明的动画片段剪辑而成的视频最后，你会看到如潮水般的弹幕写着"原来如此完全不明白"。可以说，这就代表了『侦探歌剧』的全部（啥）。

『侦探歌剧』是集换式卡牌游戏公司bushiroad的一项"野心"企划。在2010年那个大环境下，原创动画依旧是少人问津的烫手山芋，所以『侦探歌剧』的TV动画更多意义上是为了同名PSP游戏服务（游戏为2010年12月发售，和动画在许多地方都有一定出入）。为了卖游戏，这份企划还在小说、漫画、广播剧等领域全面铺开，四位女主角的声优也都是海选来的完全新人，一方面有新鲜感，另一方面也起到了造势的作用。

虽然当时动画正式放映后，立刻受到了日本阿宅的热烈欢迎，但热度并没能传到国内来。在国内，兴起对『侦探歌剧』关注的时点主要有两个，第一个就是2ch跌破眼镜地把它评为2010年最佳动画的时候（当时排名第二的是『四叠半神话大系』，第三是轻音二期），然而直到当年萌战明智小衣拿下小组冠军的时候，依然有一大批人的反应是：『侦探歌剧』，那是什么？

最后，萌战里『侦探歌剧』的主要女性角色全部杀入本战，三位进入32强的成绩，终于再次带动了一批人对『侦探歌剧』的兴趣。





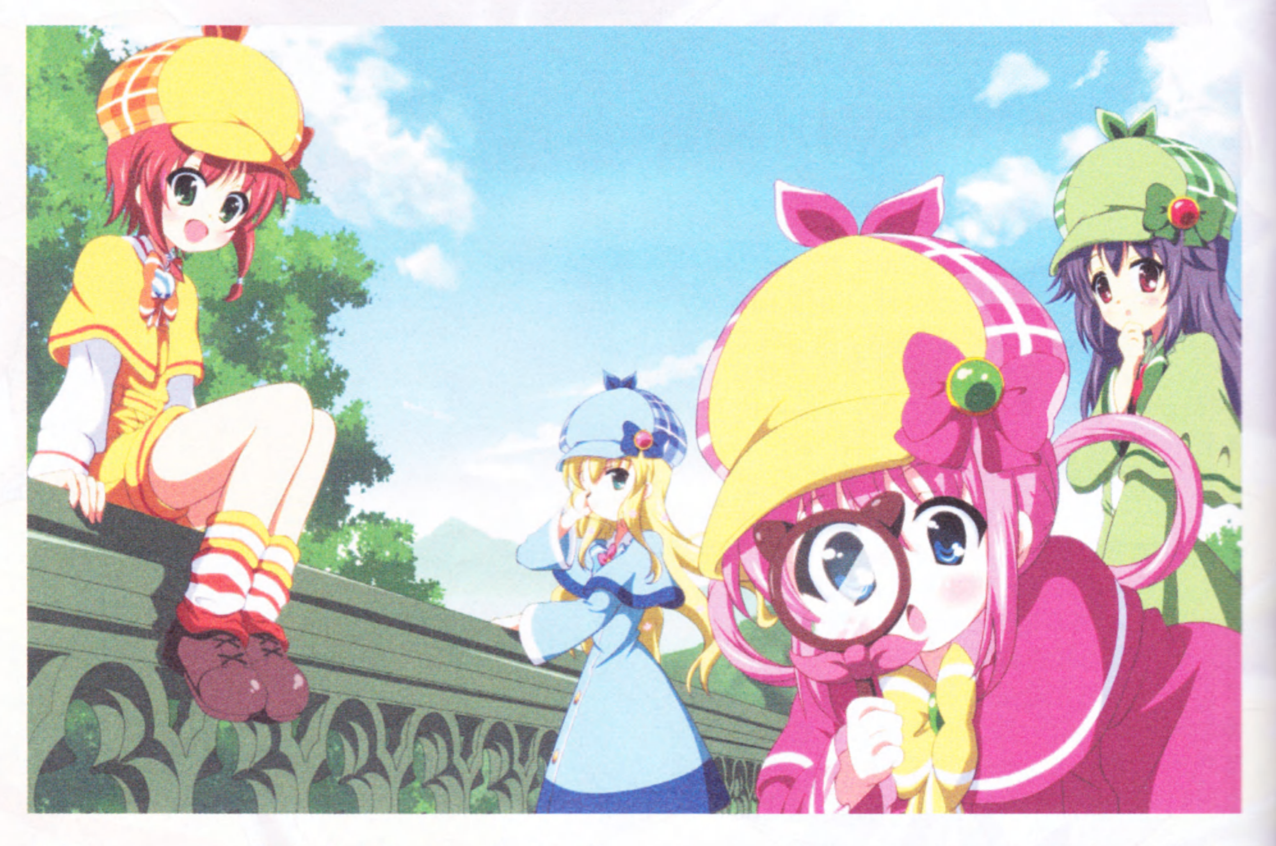
不过，『侦探歌剧』在国内鲜人问津几乎是必然结果。俗话说，精神病人思路广，脑残儿童欢乐多，在看这部片子的时候，如果你不能做到将智商视为身外之物，那你显然是接纳不了这部全部"侦探"的智商加起来恐怕都抵不上一个正常人的卖傻片的，在国内，说出去不能刷时髦值的片，谁看啊。可如果你被生活轮得身心疲惫，只想看一部只要对着屏幕傻笑就行了的片子，或者说你有一双时时刻刻发现捏他的慧眼，那本片绝对适合你。只是要做好准备，本片看毕智商立减，包看包灵。

线索一 笨蛋篇

track 1: idiot

"TOYS，那是被选中的人心中产生的奇迹花蕾，有人能开出纯洁的花朵，有人能开出有毒的花，大侦探时代，这两种竞相争艳的花朵，被称为侦探和怪盗。"

每一话的片头都会出现的"核心句"，已经概括了这部动画主线的全部内容。在『侦探歌剧』里，角色主要分为四种：侦探、怪盗、警察、路人。这四类人智力和戏份成反比，戏份越多的越蠢。什么？你说会长不是笨蛋？好好一个反派，整天老妈子一样为如何帮这群弱智侦探升级操碎了心，不是笨蛋是什么！



Milky Holmes

主角四人所在的侦探小组。曾因四人拥有的Toys能力而备受爱戴，享有特殊待遇，后因失去能力被贬去寒酸的小阁楼。这四个顶尖级的笨蛋都是为了吃可以抛弃一切原则和尊严的家伙。

角色名 **夏洛克·雪莉福德**

NAME **Sherlock Shellingford**

CV: 三森铃子



Milky Holmes的核心人物。夏洛克·雪莉福德名字来源于夏洛克·福尔摩斯，雪莉福德则来源于柯南·道尔未定下叫福尔摩斯前，给角色的临时名字Shellingford。

夏洛克的toys能力是念力，是四人组里能力潜力最大的一个，也是年龄最小的一个，但因为大家蠢得不相上下，还真不好说她是不是最笨的一个。夏洛克大部分时间都维持着明朗的傻笑，非常好骗，作用往往是说出核心句，做总结发言（比如宣布犯人是猪哥）或者是说"那朵云看起来好像鱼糕"，接着吸引Milky Holmes全员仰头看天以至于集体摔进池塘里。由于非常喜欢吃鱼糕，所以将收养的流浪猫也取名为鱼糕。

相比Milky Holmes的另外三位成员，最"主人公"的夏洛克并没有太鲜明的特点设定，相对"正常"和"普通"，但粉粉嫩嫩的她毫无疑问是可爱即正义的直观体现，其笑容具有很强的治愈力，有相当一部分人都是因为夏洛的可爱才被吸引来看这部动画。

角色名 **柯蒂利亚·格拉卡**

NAME **Cordelia Glauca**

CV: 橘田泉

看起来是最具大小姐气质的优雅少女，实际是四人组里的崩坏帝和颜艺女王，爱心型的嘴巴亦是其一大特点。名字是来自英国当代著名推理小说女作家P·D·詹姆斯所著『达利格利逊警视』中的私家女侦探"寇蒂莉亚·葛蕾"，以及欧洲一种名为"Rosa glauca"的玫瑰（柯蒂利亚头发上的发饰就是这种花的样子）。

柯蒂利亚的toys能力是五感强化，差不多就是千里眼顺风耳这样，所以是唯一不具备实战能力的成员。柯蒂利亚对"花朵"有着异于常人的执着，精心梳理的金色卷发上永远点缀着星星朵朵的粉色小花，无论是梦中还是陷入妄想时，场景都必然是一片花田，说话时不时会变成歌剧里的女高音腔。在正常的精神状态下，柯蒂利亚是Milky Holmes中大姐姐一样的存在，为了达成四人永远一起幸福而和睦地生活在花田中的脑内妄想画面，总能为了团队做自我牺牲，不过她所期待的感动和挽留从未发



生过，另外三人只要看见吃的，就会将要救她的事情完全忘得干干净净。

当身处幽暗、密闭的空间时，柯蒂利亚会陷入狂乱状态。第二季第九话时，假扮成怪盗帝国的Milky Holmes为逃避追捕，将纸袋套在柯蒂利亚头上，让暴走状态的她一路拉着小车狂奔，跑得比警车更快。在对美食的极端渴望下，也能做出空手制服巨大乌贼的壮举。

柯蒂利亚是游戏与动画出入较大的角色。在游戏中，柯蒂利亚有一定的武术实力，精于防身术，但到了动画里，柯蒂利亚总是最易瞄准的靶子。当然，因为黑暗或是饥饿而陷入超常精神状态的柯蒂利亚，战斗力无法以数据衡量。



角色名

让崎妮洛

NAME Nero Yuzurizaki

CV: 德井青空

四人组里的头号吃货，帽子是她的随身食品储藏库，性格调皮，说话直接，受惊时嘴巴会变成正三角形。名字来源于雷克斯·斯托特塑造的“安乐椅”侦探尼洛·沃尔夫，在侦探的身份以外，尼洛·沃尔夫还是个“重量级”的美食家，这就是妮洛吃货属性的由来。至于日式的姓，有一说是制作方希望主要角色里有一个不用英文名的角色，所以采用了“让崎”这个比较罕见的姓。

妮洛的toys能力是电子机器的侵入和操作，在小说中，妮洛还有一个可以读取人心的能力，所以变得不信任人类，仅与动物为伴。尽管该设定没有出现在动画中，但动画版的妮洛依然是最死小孩的角色，Milky Holmes 的内讧往往因她而起，经常和柯蒂利亚因为一些小事发生矛盾，在矛盾白热化之时还往往会通过言语挑拨让置身事外的夏洛以及艾露也躺着中枪，将事态发展最大化。

因为动画版的 Milky Holmes 全是吃货，所以妮洛除了吃以外的最鲜明标志就要属贪财了。妮洛很有投资理财意识，但总是会做出投资希望这样的贝利级判断，所以两季下来，四人几次的打工费都打了水漂。另外，妮洛还是四人组里唯一的自我中心者，恪守“你的就是我的，我的还是我的”准则，每次大喊“我的钱”、“我的食物”、“我的会长”时都一定会被纠正“那是大家的”。

角色名

艾露克露·伯顿

NAME Hercule Barton

CV: 佐々木未来

艾露被誉为 Milky Holmes 最后的良心，是四人中思维最接近正常人的一个，但因为过于内向腼腆，羞于提出反对意见，所以往往只能跟着她们一起耍蠢。不过随着剧情的推进，这一良心也有逐渐变成真马鹿的趋势。

艾露的能力是怪力，名字来源于阿加莎·克里斯蒂笔下的著名侦探波洛（波洛全名 Hercule Poirot，其名字的日文译法是エルキュール・ポアロ）。艾露可能是四人中最闷骚的一个，一方面极端害怕暴露，另一方面又经常阅读感官小说，所以最具有工口气质，在动画里一直备受触手类生物的喜爱。剧中，为了打工赚钱，文学少女艾露曾尝试贩卖自己的诗集，但被妮洛拉去给美术生做模特的打工似乎更受好评。

大部分情况下，艾露是四人中唯一对是非有判断能力的人。在第一季，四人面临考试不及格就退学的危机时，艾露是唯一想到要复习的，只是因为耳根子很软，经常会在三言两语之下就被说服而忘记自己的本意。



怪盗帝国

Milky Holmes 所对抗的怪盗组织，原本为分散在民间的四名怪盗，后因其余三人被怪盗亚森的实力和魅力所折服，于是甘愿成为她的小弟。行为跟其反派身份基本八竿子打不上关系。





角色名 **安利艾特·米斯特鲁/亚森**

NAME **Henriette Mystere/Arséne**

CV: 明坂聪美



一个身份是著名怪盗亚森，另一个身份则是侦探学院的学生会会长（所以说，让怪盗当会长还没人发现的侦探学院，能靠谱就出鬼了……），是这个遍地萝莉跑的动画里唯一的色气役，作为怪盗登场时服装有很高的露出度，胸前的两颗高弹力大桃子是本体，第一季的最后，夏洛就是因为埋胸后凭着触感辨认出会长和怪盗亚森为同一人物。名字的由来为莫里斯『女王的首飾』中的登場人物安利艾特，姓则出自法语中的 mystere，意为“谜”。

安利艾特的 toys 能力为幻觉，几乎是一位无敌的出色怪盗，然后就跟很多因为太强而觉得空虚寂寞冷的人一样，相当渴望强力的竞争对手，并且一厢情愿的把希望寄托在 Milky Holmes 身上，想尽办法试图刺激她们恢复 toys。然而对这群死猪不怕开水烫的笨蛋们来说，无论是正攻法、激将法、胁迫法都不起任何作用，一次又一次对她们失去信心的安利艾特就像个望子成龙的老妈子，为这群烂泥扶不上墙的家伙整整操劳了两季，再两次眼睁睁地看她们失去好不容易找回来的 toys。不过，Milky Holmes 非常爱戴和依赖她们的会长，所以恐怕会长的确是这个世界上唯一能让她们振作起来的人了。

可以说，安利艾特对 Milky Holmes 的关爱远远超过了对好敌手惺惺相惜的范畴，反而流露出浓浓的百合气味，你见过有什么反派是在主角四个都发烧病倒后跑去照顾一晚结果自己也染病倒下的么，你见过有什么反派会因为主角的失败而情绪失控的吗，你见过有什么反派是不惜拿自己性命做赌注也要让主角成长的吗？安利艾特对 Milky Holmes 的照顾，可是让三个小弟嫉妒的眼睛都红了。



角色名 **斯通利巴**

NAME **Stone River**

CV: 寺島拓篤

怪盗亚森的小弟一号，惯使剑术，虽然看起来是个走酷路线的男青年，但平时跟随安利艾特潜伏在侦探学院的职业却是做厨子和园丁，在学校时的名字是石流漱石。虽然作为怪盗登场时只是换套衣服多画两条眼影而已，但身份从未暴露过。名字的由来为日本古代著名侠盗石川五右衛門。

斯通利巴的 toys 能力是将人人偶化，平时是典型的死正直性格，古板严谨的他亦有着爱说教的一面，认为安利艾特的决定永远是正确的，永远是包含深意的，就算再无法理解的举动他也会想法设法寻找合理的解释，是安利艾特的坚定拥护者。其形象放到普通动画里应该就是那类寡言少语、看事情透彻的侠客型怪盗，但在『侦探歌剧』里就所有人都不买他帐。

角色名 

托艾迪

NAME **Twenty**

CV: 岸尾だいすけ



怪盗亚森的小弟二号，不说话的话是本作头号美青年，但一开口就是本作头号变态，挑战观众忍耐极限的变态，让人羞于启齿的变态！潜伏在侦探学院期间以二十里的身份担任 Milky Holmes 班上的老师，虽然作为怪盗登场时只是换套衣服而已，但身份从未暴露过。名字来源于江户川乱步『少年侦探团』里的大怪盗怪人二十面相。

托艾迪的 toys 能力是变装，不过在动画里大半时间还是使用卡牌攻击。其存在已经超越了人们对自恋狂的认知范围，他的恋人是印有自己照片的抱枕。在第一季最初，他还仅仅是喜欢时不时脱衣服展现身体，到后来已经进化到用伸长成鞭子的乳头做武器的地步，啊，怎么办，觉得说不下去了。



角色名 **拉特**

NAME **Rat**

CV: 下野紘

怪盗亚森的小弟三号，本作稀有的正太型角色，虽然表面看不出，实际也处于偷偷藏黄书的思春期。平时以根津次郎的身份和 Milky Holmes 在一个班级读书。虽然作为怪盗登场时只是多戴个猫耳帽子而已，但身份从未暴露过。名字来源于著名义贼鼠小僧次郎吉。

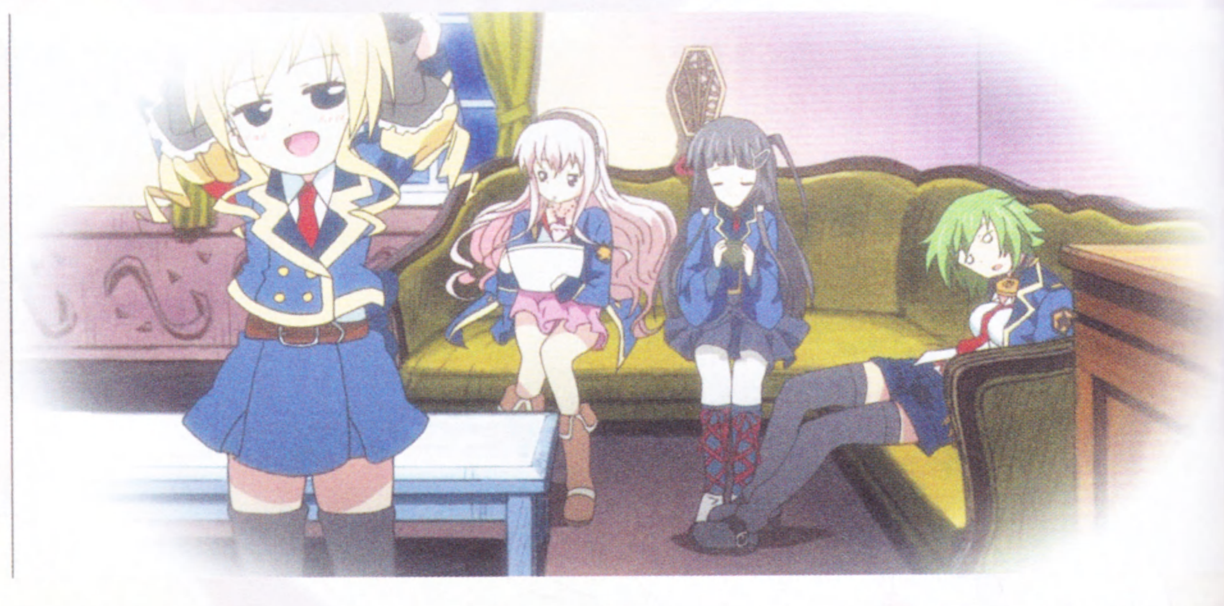
拉比特拥有火焰的 toys，平时的攻击方式主要为扔炸弹。平时在班里虽然经常嘲笑 Milky Holmes 是废物，但骨子里跟亚森一样是个心软的老好人。最大的特点是，以怪盗身份登场的整整两季里，从！来！没！有！一！个！人！念对过他的名字（但根津这个名字却能被 Milky Holmes 记住），比较为大众所熟知的叫法有拉比特、拉杰特或是拉马斯，随着集数的增多，被叫错的名字也有越变越复杂的趋势。相信拉比特有朝一日也能说出"不是桂，是假发"这样的句子。



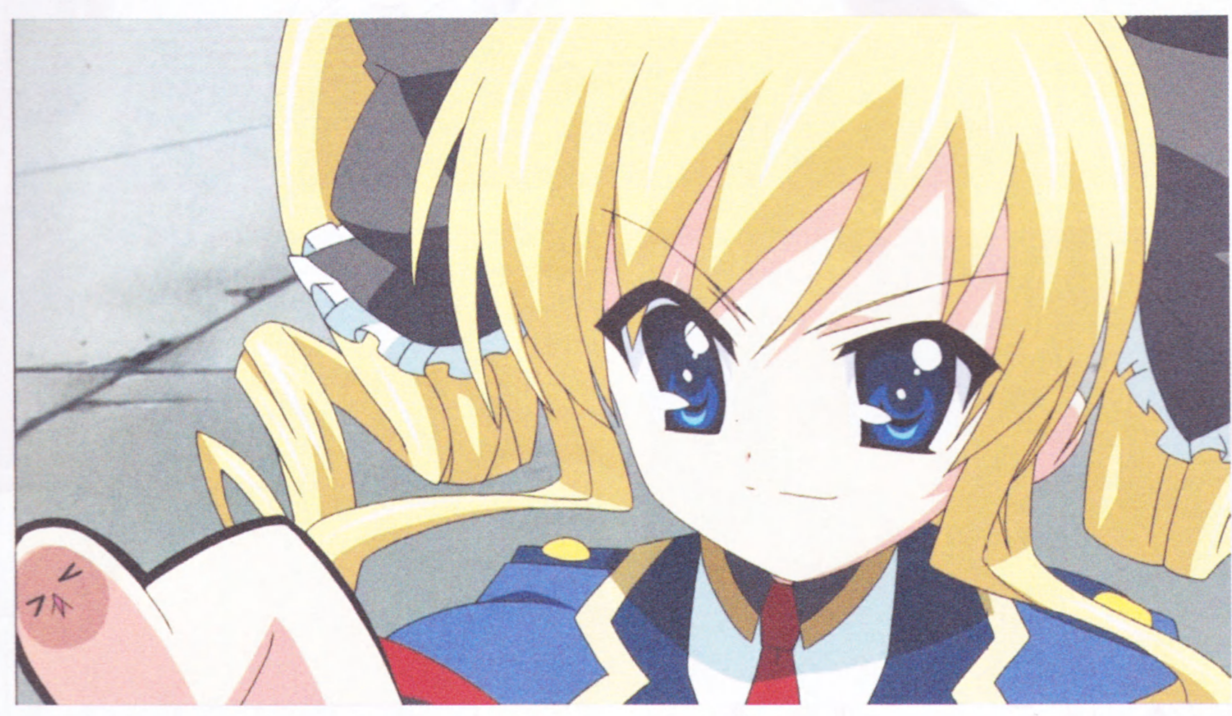


G4

警察方面组织起来处理怪盗事件的小组，成员同样为四人，四人的智力水平相对正常（如果不算那位智商像生物一样会自我成长的小衣衣以外），但都没有TOYS能力。因为小衣好出风头的习惯，另外三个人往往都是默默的绿叶角色。



角色名 **明智小衣**
NAME **Kokoro Akechi**



G4的队长，从相貌、身材、性格都是超级小学生，但被当小孩子对待时会出奇愤怒，是本片吉祥物一样的存在，会被比自己年纪还小的多的女孩子宠爱。其名字来源于江户川乱步的『少年侦探团』中登场的明智小五郎。

如果说柯蒂利亚的暴走是视场合而定的，那小衣衣几乎24小时都处于高度亢奋状态，是不输柯蒂利亚的颜艺帝，个人特色非常鲜明。比如，每次登场时小衣一定会介绍自己是传说中的哈佛跳级毕业、IQXXX的究极天才美少女（注：她对美少女这一点相当执着）。关于她的智商，最初自报的数字是IQ1300，这个IQ1300是NHK一部名为『プリンプリン物语』的人偶剧里反派角色ルチ将军的名台词“知能ォ～指数ゥ～1300ッ!!”，此后其自报的IQ不断上升，到了第10话的预告，小衣的自称智商达到了1300亿。二期，小衣的智商以IQ1400为起点，逐渐从14万到140万到14兆，再到1400京、1400垓、14恒河沙、14阿僧祇、14那由他、14不可思議……最终进化到了1400無量大数。终于，人类的计量单位已经阻止不了小衣衣的智商了。

小衣衣的另一句名台词是“可口萝酱有哪！”（不要叫我小衣衣）。每一话小衣登场后，夏洛必然会非常热情的上前大喊“小衣衣”，然后被小衣边敲头边怒吼以上台词，这一直是两季动画的保留场景。G4第一次出场时，小衣衣对夏洛使用的武器是手刀，后来那一话在美术馆里躺着的某金色面具之后不知为何就成为小衣衣的随身武器，能随时随地掏出来扇屡“叫”不改的夏洛。之后，G4引进了一台名叫“波波罗”的拆炸弹用机器人，于是一台吼着“不许叫我波波罗酱”的机器和一个吼着“不许叫我可口萝酱”的人类疯狂互相砸脑袋的超蠢场景，就成了G4内部的惯有风景。

角色名 **钱形次子**
NAME **Tsugiko Zenigata**

G4里的大姐大，最有警察样子的一个，干练可靠，通常使用的武器为手枪。在队伍里往往担任小衣的性格矫正役，会在小衣对着电视大放厥词或是暴走失态的时候踹她一脚让她恢复正常，此外也担负了大部分对小衣的吐槽。虽然看起来是个爽朗的男性化角色，但穿上魔法少女的服装后意外也……

名字来自于野村胡堂所著『钱形平次捕物控』的主人公钱形平次。



角色名 **远山咲**
NAME **Saku Tooyama**

头戴耳机，不管到哪里都捧着一台电脑，嘴里永远叼着棒棒糖，懒得讲话懒得变化表情懒得做大动作的G4成员，对大部分事情都兴趣缺缺。比起体力运动，是典型的脑力派。

名字来源于江户时代的日本名捕远山金四郎景元。



角色名 **长谷川平乃**
NAME **Hirano Hasegawa**

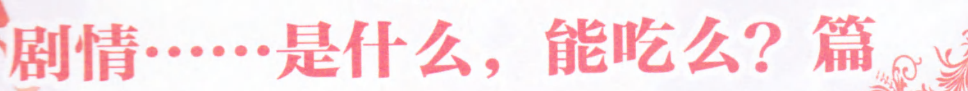
和着衣风格相同，是一个精于日本传统武术（各种武术的段位合计约达到50段）、性格稳重、待人有礼、对什么都很认真的女孩。从造型看，是个非常适合做巫女的人。

名字来自在江户时代的日本名捕长谷川平藏。





禮
禮
禮
御祭禮
御祭禮
御祭禮
塩焼ソバ
300円
ハチミツ



线索二
剧情……是什么，能吃么？篇
track 2:is there any story?



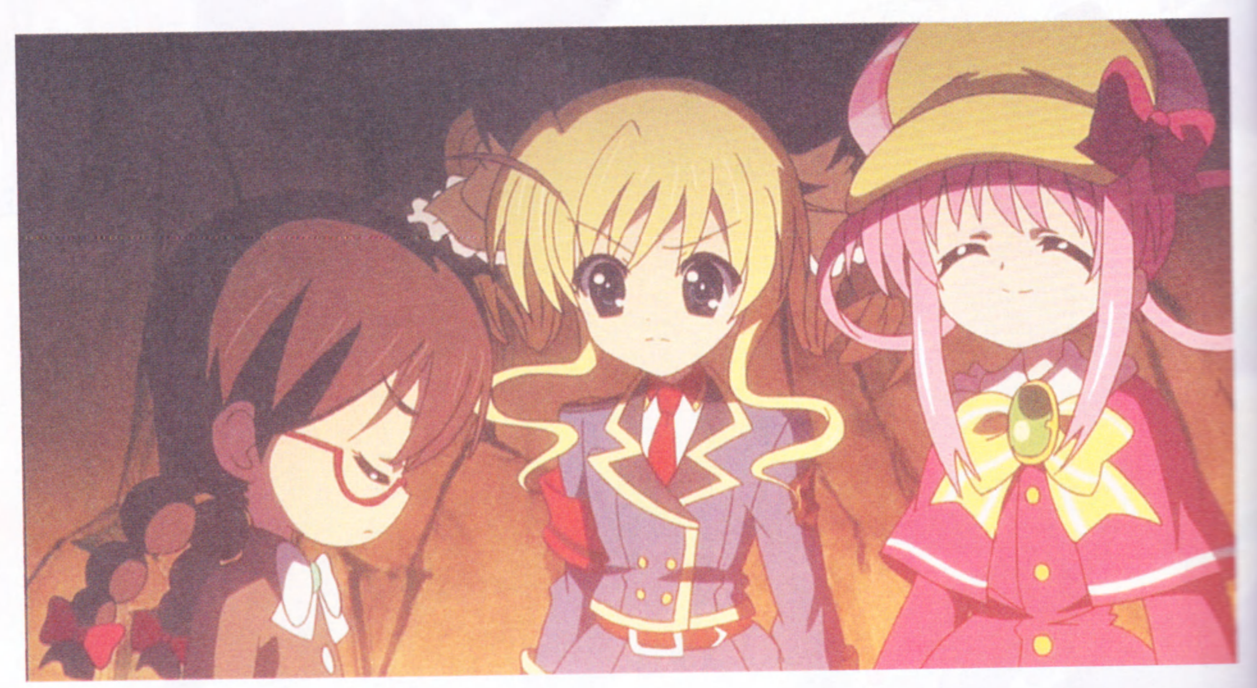
在这个观众口味越来越叼的时代，在这个死神小学生坐镇江湖几十年的时代，在这个推理小说已经只能靠怪力乱神来制造惊喜的时代，指望再有什么正经的推理动画是很难的。往往一些片子自以为高明的谜底通常有两个下场，要么是为了让观众猜不到而堕落到连脸都不要的地步，要么就是面对网上铺天盖地的“看了一半我就猜到谜底了好傻哦”，当然这么说的人里有一部分纯粹是因为“别人都这么讲，我如果说自己没猜中的话不是显得自己智商低嘛。”

而看『侦探歌剧』的时候，你是找不到智商的优越感的，毕竟，这做人做的得多悲惨才能堕落到要在这群人身上找智商优越感的地步呢。

放眼监督森脇真琴的履历，以往担任过监督的作品一眼望去几乎是清一色幼女向，所以最初这帮子主角“探案”还要搞变身的『侦探歌剧』被当低幼动画想想也是情有可原。

实际『侦探歌剧』的主线故事也非常单纯，两季的故事都是失去 toys 变成彻底废人的 Milky Holmes，是如何找回 toys 的能力（以向前 1 步，然后后退 100 步的速度），然后又如何在到手后不久就再次弄丢了它（在最终话）。toys 接近于超能力，能力出现时的征兆也被处理的类似爆种，当然这种主角四人发威展开超能力大战的场景两季都屈指可数，剩下的大部分时间都是主角们杂七杂八的小单元剧，比如说去找迷路的小孩（然后最后反而是被迷路的小孩带着找到了出路），比如去临时做被政治联姻的公主的替身（然后那个邻国王子原来看上的是公主的奶妈），比如捡到一只猫然后想方设法违反规定也要养，又比如把一对来偷猫的怪盗当成侦探崇拜等等（理由是那只猫长得像玩弄过她们的男人）……

第二季，省却了交代人物关系的烦恼后，对于单元剧的要求无疑变得更高，所以 Milky Holmes 变得更蠢，更傻，更无节操：为了寻回 toys 的可能性，Milky Holmes 偷偷潜入孤岛结果被抓去当收集海参的苦力，最后解放了所有苦力后被告知那本来就是座关囚犯的小岛；暴露狂犯案频频，Milky Holmes 遇到前来追捕的“酱汁禁止沾两次”侦探，而她其实就是那个作案的暴露狂；因为 G4 的另外三人都去休假了，明智小衣像小学生一样要求 Milky Holmes 去破坏她们的假期，结果阴差阳错，冒充怪盗的 Milky Holmes 竟然碰上了冒充警察的绑架犯……要概括 Milky Holmes 的剧情发展，用一句“‘正经’已经被杀死了”就足够，不过两季的 Milky Holmes 的最终战都做的相当不错。第一季的最终话将战斗场面升级到了『天元突破』的等级，你有没有想过这种片子也会搞突破臭氧层的能量球互砸呢。第二季则无下限的搞出了一位猪油神，此君先前一直是万年无辜背景猪头人，作用就是被夏洛特一而再再而三的指为真犯人，终于在首尾阶段真的被恶人的 toys 侵蚀成为反派，将地球上的所有猪油吸收（吸收了全部猪油后的矮穷挫立马变身成为高富帅），不光让所有人的肌肤失去光泽和











力，还给他们施以废物光环，小衣报的智商都变成了负数，问题何其严重！当然！因为 Milky Holmes 本来就是废物！所以这一招对她们是无效的！！第二季的最终话一反常态的没有以大战高潮做终，而是终于一了群众心愿，上演了一把会长和夏洛特间的温情百合剧。

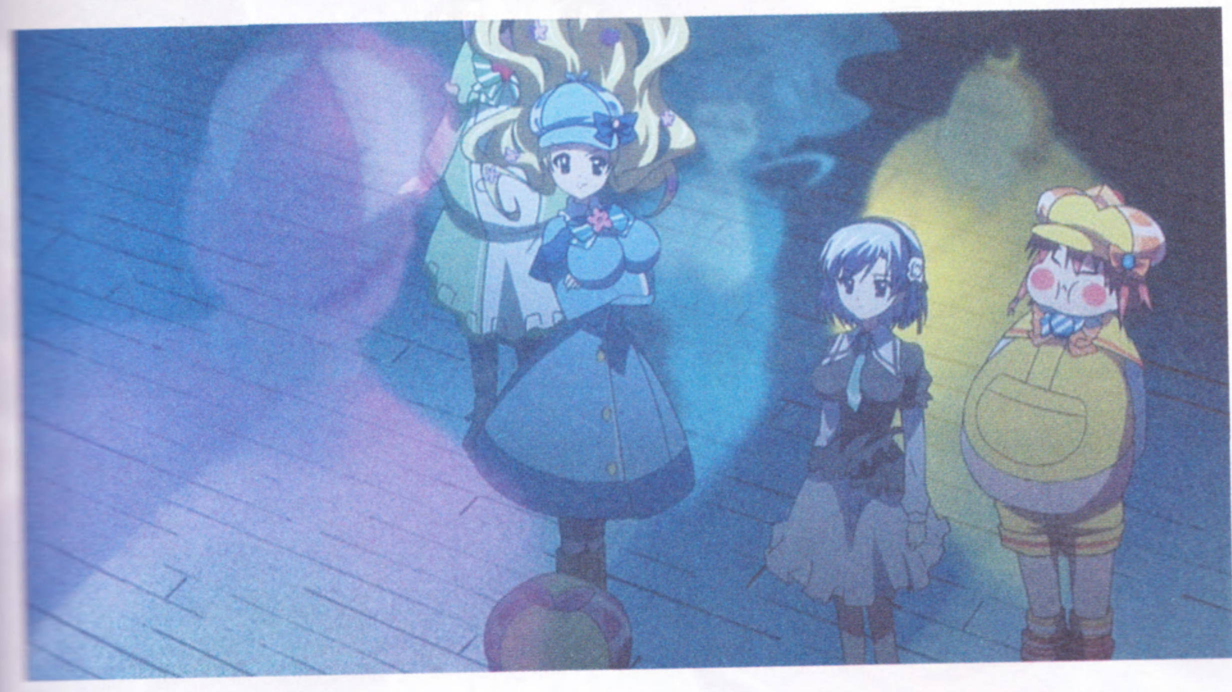
此外，也不乏一些其它有趣的“神回”。比如第一季中，终于出现了一次等待推理的凶案，面对危机，Milky Holmes 的四位“先祖”，即作为她们姓名捏他源的侦探本人亲自以附身形式出场（登场时 staff 还做了一堆 nico 弹幕），谁知道三大名侦探登场后完全插科打诨，直到福尔摩斯亲临，才终于有了点侦探剧的味道，当然推理部分只是很基本的“横着看竖着看”问题，大餐还是之后福尔摩斯跟真犯人的超能力战。

第二季的起始两话，Milky Holmes 四人沉迷于农场，甚至连自己是侦探的事情都已经忘的一干二净，将“大侦探时代”变为“大农村时代”，扔掉主线的同时，把节操也抛了个干净。另外不得不提的，就是捏他“东方快车谋杀案”的第六话，将不可思议的结果放在片头，然后一点点抽丝剥茧的告诉你事态是如何演变到这个地步，一路都保持着很无厘头的悬念，期间笑点不断，而最最关键的凶手自己莫名其妙主动跳出来认罪了。

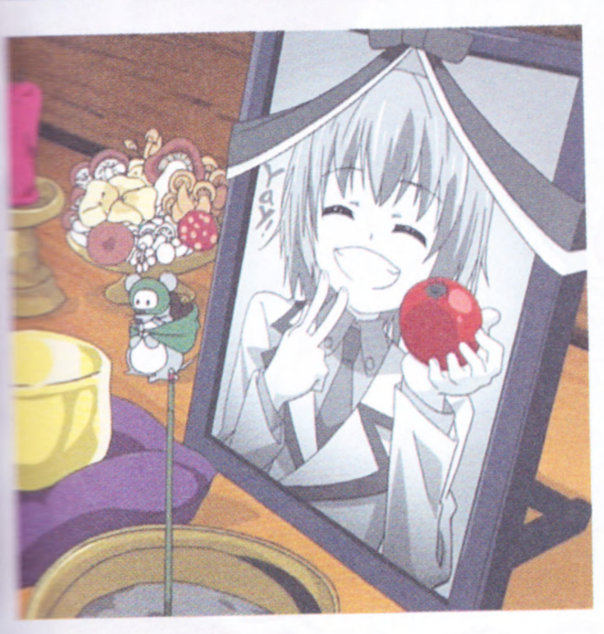
唯一算是被“埋”的主线，就是第一季片尾转校进来的森亚蒂了，这个捏他自福尔摩斯宿敌的萝莉（？）角色干脆找了高城元气这个男人来 CV，并且第二季的大部分时间都处于神隐阶段，结尾间接导致“猪油神之灾”后，跟所有老奸巨猾的反派一样抱着自己想要的东西偷偷溜了，恐怕会是第三季的伏笔。

只是……按照第二季的惨淡销量，究竟会不会有机会继续出第三季，还真是比较悬的问题。虽然第二季在质量不减的情况下人气有所下滑，但其第一部创下的优秀成绩不可忽视。

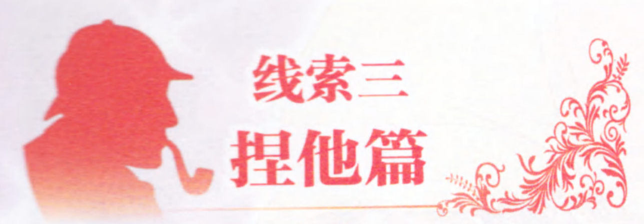
这样一部侦探经常放走犯人，把犯人当好人把好人当犯人，偶尔抓到犯人还是因为犯人自投罗网的动画，会在第一季时收获不俗的人气，大部分原因是由于人们的确很享受这种不带脑子看片的过程、各种无下限无节操的角色、以及那些要人命的捏他。











线索三 捏他篇

track3:neta



说『侦探歌剧』是一部捏他堆起来的动画也不为过，毕竟整部片子唯一看起来和“侦探”能扯上关系的估计就是每一话的题目了，从一期起，每一集的标题都必然是某部著名推理小说或是短篇集的名字，人们熟悉和喜爱的『尼罗河惨案』、『东方快车谋杀案』、『无人生还』、『恐怖谷』、『归来记』、『漫长的告别』都有援引，当然实际内容扯得上关系的不多。此外，像阿加莎之类的作家也被充分“利用”了一回，因为太害羞而永远戴着面具最后踏着鲸鱼回来什么的……真是可怕极了。

除了侦探小说捏他，当然也少不了各式各样的 ACG 捏他。像柯蒂利亚这样的颜艺帝，时不时变个凡尔赛玫瑰脸或是伊藤润二脸，暴走时学学零号机撞墙什么的，都只是很普通的行为；在囚犯岛里关着路飞和杰克船长、角落里堆着的亚马逊箱子、跟瓦力一模一样的机器人，明明在讲很普通的台词却要扭着腰做鲁鲁修状的斯通利巴或是做模特时被要求拗成 JOJO 风造型的艾露也都是显而易见的捏他；其它像是被怪盗帝国提醒说你们是侦探后变身 N 次都没穿对衣服最后直接变身成 AKB 的 Milky Holmes、因为妮洛睡相太差，在梦里和她打架时边喊着“柯——蒂——利——亚——”边变身巨大泥偶化奥特曼的柯蒂利亚以及对着毅然抱炸弹跳车后的柯蒂利亚做大和氏敬礼的众人则干脆构成了笑点的一部分。



当然，自己捏自己亦是『侦探歌剧』的保留项目，比如所有人都钟爱的高露出度艾森怪盗服，几乎隔一阵子就要被拿出来给别人穿一回，Milky Holmes 在发烧的会长房里发现这套衣服然后给她穿上之后竟然还只觉得她仅仅只是 cosplay 爱好者；在冒充怪盗的那一话里，拉完车整个人陷入虚脱状态的柯蒂利亚嘴里不停念着托艾迪的变态台词；还有就是所有人都深爱的“桃子”，在安利艾特同时抛下学院和怪盗帝国离开后，一群人就是通过将远处看起来像是巨大胸部的两座山，幻想安利艾特就在身边……

虽然经常会这样那样的 high 过头，不过有萌，有捏他，那么正义就常在。





线索四
其它关于『侦探歌剧』的星星点点篇
track 4:other details

『侦探歌剧』看似是一部玩很欢小品作，音乐却下了一定工夫。两季的 OPED 都维持住了朗朗上口这个硬指标，畑亚贵所作的 OP1 在一段时间里成为了『侦探歌剧』的标志曲。两季的 OP 全由四位主角的声优演唱，她们也以 Milky Holmes 的身份登上了 ASL 的舞台，虽说是新人，但四人的演技还是值得肯定的（尤其是疯婆子状态的柯蒂利亚），起码比一些出道不久了主役不少了却只会破锣嗓棒读的人强。在 CV 这一块，还值得点名表扬的就是完全豁出去的变态岸尾大辅和一路扯着嗓子却还是萌得要死的南条爱乃了，明智小衣这个角色的成功，绝对离不开南条爱乃的出色表现。

再转回音乐部分，『侦探歌剧』的 BGM 素质可谓令人喜出望外。负责音乐的是 Angel Note 的井ノ原智，此前 Angel Note 一直都专精于各式各样的 gal game，早前对动画圈涉足并不多，比较为人熟悉的就是『向阳素描 365』了。井ノ原智给『侦探歌剧』配的乐可以说是“大作级”，在一群人都卖呆的时候，夹进来这么认真的、恢弘的音乐多少有些大材小用，其不协调度就像近两年泽野弘之配乐的 N 个动画质量跟不上音乐质量的悲剧动画，可当大场面来了，气氛一下就上去了，你会一瞬间产生这群蠢蛋竟然也挺厉害的错觉。不过因为 Milky Holmes 是笨蛋，所以不管音乐怎么厉害，大部分时间都只会起到喜感的反效果。

除了音乐的魅力，还有一项很现实的部分，就是“萌”力了。你不得不承认这群笨蛋的各种招牌表情非常适合出粘土。对许多人来说，『侦探歌剧』也算是一种废萌的代表，跟那些卖角色和轻百合的日常剧一样，全都死钻在“主要女性角色得是四人”的诡异逻辑里，这样一群又萌又脑中空空的角色，宅宅们最喜欢买回来供在电脑旁边了。奸笑社也的确对其抱以厚爱，给了怪盗亚森一个非常性感的 figure，给了弱智五人组（Milky Holmes 加明智小衣）专属大粘土。

只不过，略有遗憾的是，最初夏洛特的粘土是随游戏附赠，萌力可谓爆表，谁看谁想买，然而随着动画出的另一版普通夏洛粘土各方面都完全不如限定粘土，乍一看会觉得像是天朝哪个山寨工厂里拙劣的仿制作。相较夏洛，另外三个初出版的情况要好一些，到了明智小衣这里萌力几乎已经可以和限定版夏洛抗衡，亦是进步。或许这样一部作品不至于让人心动到买 BD 支援，但买个粘土放家里顺顺气，那还是非常不错的选择。











结语
episode

『侦探歌剧』的兴起是一种时势造英雄，有成熟商业宣传的因素，也有观众飘忽的观影口味忽然垂青了该类型的因素，只是当我们看到第二季的『侦探歌剧』变得更有趣了的时候，观众却已经转身换台。作为 2012 年 1 月番的『侦探歌剧 2』，已经无法再创当年的黑马辉煌，但是有这样一部轻松的、让人们明知很蠢却依然愿意处于各式各样奇怪的原因继续追下去的片子，也是一种精神按摩。▲


由活生生的僵尸说开去
Zombie Evolutionism×
Zombie Anime Transformation
——『散华礼弥』的僵尸进化论×僵尸片变迁史
■文/枪樱
■责编/如月千华、jedi
■美编/ASKI
散华礼弥
さんかれあ

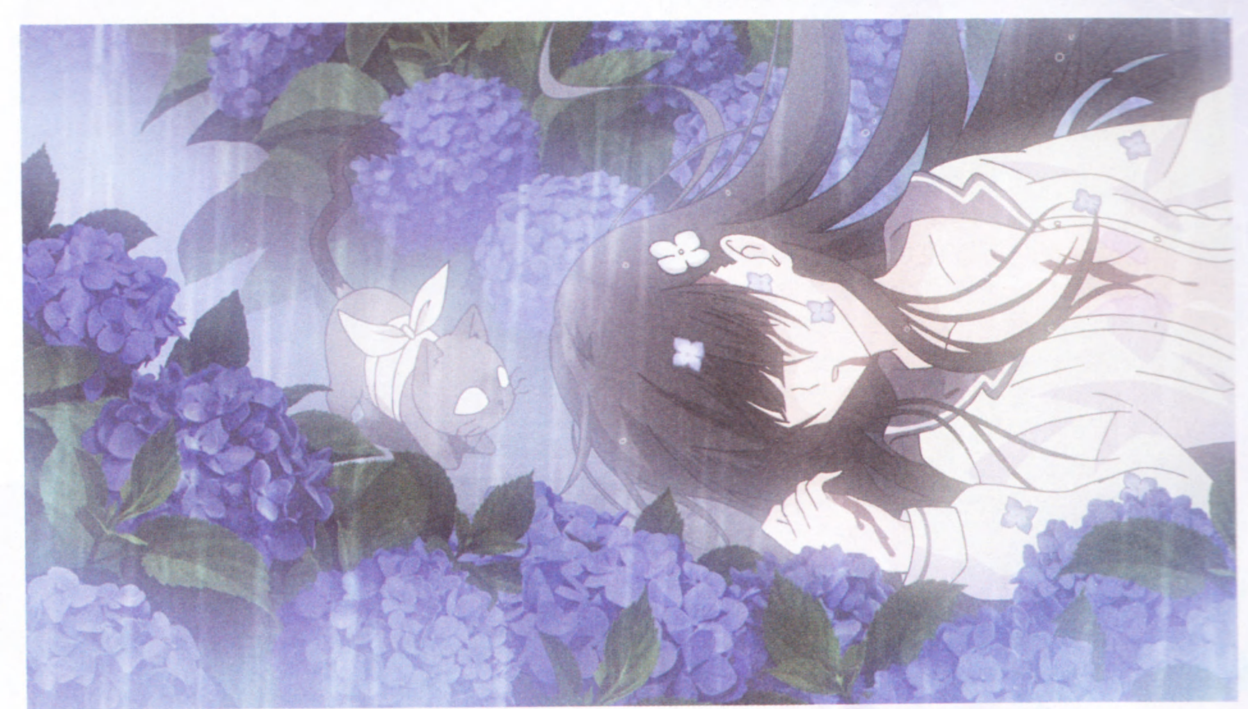
Introduction

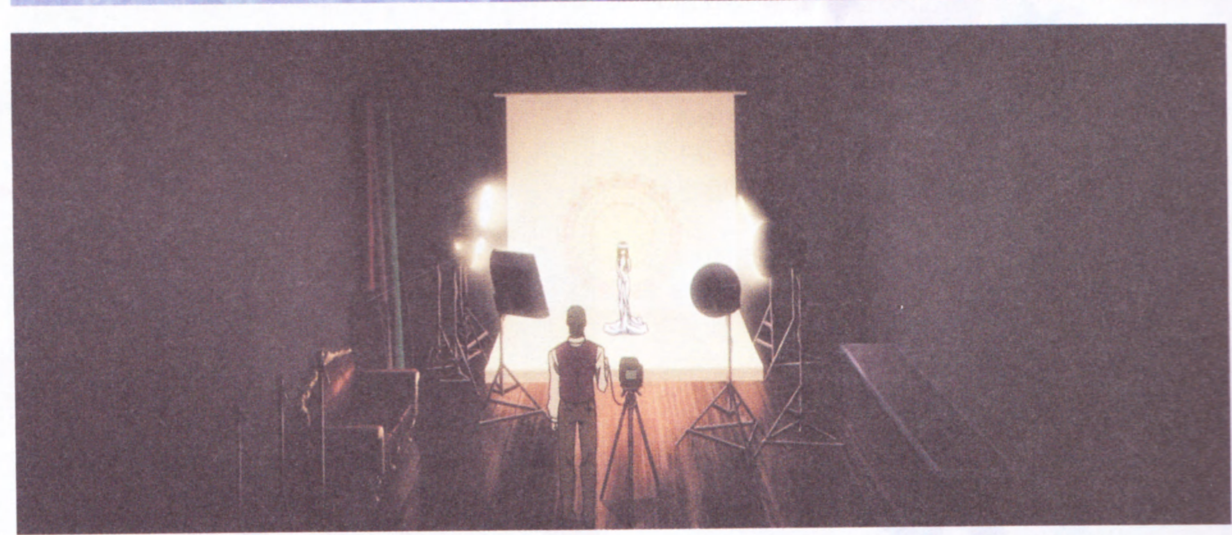
这厢美国“啃脸男”事件闹得沸沸扬扬，那厢两部冠上僵尸噱头的 TVA 同时在春番档播出——三次元和二次元的话题交织再次将“僵尸”二字送上热词榜。从民间传说到影坛僵尸热高烧不退，从“僵尸粉”、“僵尸网络”等流行词汇的普及到各路创作者尝试跳出类型片的窠臼，僵尸作为恐怖元素的一种定番，业已流行半个世纪，在当今这个孕育可怕的时代，似乎还将继续长红不衰下去……





史上第一萌化僵尸的恋爱物语







以『散华礼弥』（下称『散』）为开头来细数僵尸的前世今生其实是不合适的，『散』虽以美少女僵尸为卖点，新瓶装旧酒得讲的仍是个 boy meets girl 的恋爱故事，在诸多尸横遍野、血浆四溅、以折磨观众的胃为己任的僵尸片中，如紫阳花开般清新的『散』算一个异数。

男主角降谷千纮是个自带伪兽耳的中二恋尸癖，作为寺院住持之子吃斋念佛长大，兴趣爱好却异于常人的重口——“我对活着的女孩没兴趣”，此等发言的变态程度绝非“我对显示器外的女孩子没兴趣”这种普通段数流的等闲宅男可比。偏偏主角就是主角，主角就是上帝，上帝说要有光就有了光，降谷说要有僵尸娘，就有一河之隔只可远观不可亵玩的贵族女高第一黑长直白富美变成僵尸娘爬上降谷的床……哦不对，送上降谷的门——本不可能相遇的少年和少女，就这么相遇了，然后和其他所有天降系恋爱物语一样，僵尸娘和僵尸控顺理成章又充满波折的开始了同居生活。

从本质上说『散』也是天降系披着僵尸皮的换汤不换药，礼弥虽然顶着“史上第一萌化僵尸”的头衔，却和炎发灼眼的火雾战士、路边捡到的人形天使、管理银河的戴比路克星第一公主（请自行对号入座）等天降系美少女前辈没有本质上的区别。除从天而降的大小姐外，片中明明拥有 NICE BODY 却永远战不过天降系的幼驯染，集无口、死鱼眼、井口裕香、家事万能到仿佛平泽忧上身于一体的萝莉妹妹等定番要素一应俱全，对长期在二次元摸爬滚打、久经沙场的宅男众来说，纵使兰子再波涛汹涌、菲路再懂事可爱，都已见怪不怪，倒是“鬼父”团一郎这种剑走偏锋的里番要素带来的新鲜感更为强烈——

散华团一郎，拥有令人瞠目的家世、令人发指的洁癖、令人百思不得其解的“为什么脑门上有一排省略号”和令人不可理喻的一意孤行（好像有奇怪的东西混进去了）。就在散华家特地安排给他的一屋子童养媳被团一郎长期冷落无视、使出浑身解数仍不得团一郎欢心的美娇娘们腹诽他究竟是清心寡欲还是性向有别时，团一郎对一名十五岁的残障少女（十五岁！残障！）一见钟情，并力排众议闪电求婚，众人这才恍然大悟原来他不是柳下惠，只是口味略重而已（无误）。本就体弱多病的爱妻在生下女儿礼弥香消玉殒后，团一郎便将对妻子的爱一股脑儿转移到了长相酷似妻子的女儿身上——诚然光源氏计划是游走于每个萝莉控脑内的终极妄想，就算当真父嫁结局也不是啥了不起的事儿（远方的大吉打了个喷嚏），但对团一郎以记录女儿成长为名、每年生日都为礼弥拍摄裸

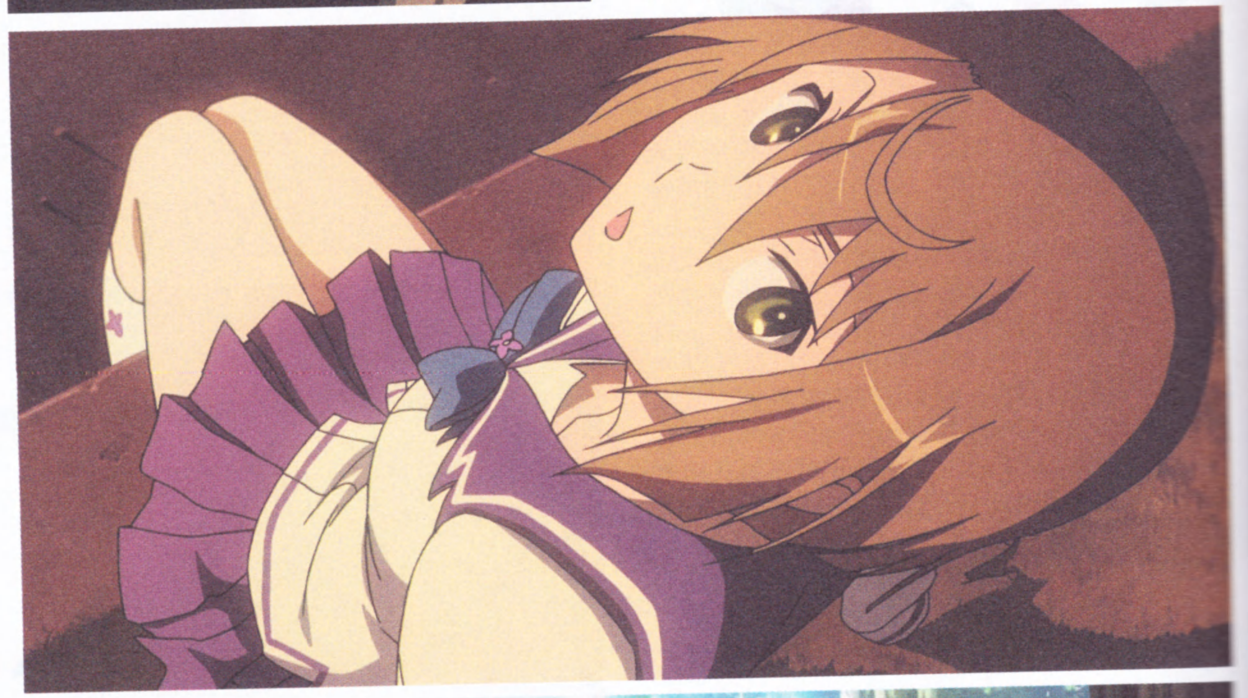






照、制作爱的写真集这种明显视伦常于无物的越界行为，稍有良知的萝莉控都会忍不住倒抽口冷气吧。至于将『礼弥成长记录写真』(全果哟！)作为附赠产品随BD&漫画捆绑销售，只能让人摇头叹息比老爸无良的是作者，比作者鬼畜的是STAFF啊……

正所谓可恨之人也有其可怜之处，外表是个帅哥、内在却是个丧男的团一郎虽然走到哪里被众星拱月到哪里，却不曾体会过丝毫的真情，别人对他敬畏也好、谄媚也罢，无非都是掂量忌惮着散华家的强大。当团一郎终于从一名十五岁少女的微笑里得到救赎，这份可遇而不可求的萌与爱却如细沙般从指缝间转瞬即逝……从表面上来看，团一郎经后妻亚里亚的悉心照顾已从打击中缓了过来，但其实团一郎的心已永远停留在那个曾有“她”的年代了。于是乎，作为替身的礼弥成了患有严重恋爱依存症的团一郎唯一发泄爱意的出口。愈发畸形的父爱不仅憋着礼弥喘不过气来，也成了这对罗密欧和朱丽叶恋爱之路上最初也是最大的障碍。



说到这里，先了解下背景。『散』于09年开始在『别册少年Magazine』上连载，因是月刊，到宣布动画化时才紧巴紧巴得攒了二十几话，根本不够TVA塞牙缝，因此监督畠山守和脚本高木登在原漫的基础上进行了大量的扩充。虽然此举吃力不讨好得被部分原漫党嫌弃为节奏过于拖沓，但剧情的充实的确在很大程度上丰满了人物的性格，最大的获益者当属继母散华亚里亚了——以现代人苛刻的眼光来看，亚里亚空有散华团一郎第二任夫人的头衔，要老公没老公、要孩子没孩子、要地位没地位，应该算是“败犬女”吧。但在降谷被绑架到散华府之后、礼弥赶来美救英雄之前，亚里亚被扩充到长达一整集的独白让人触摸到这个曾如此努力想成为一个好妻子、却被团一郎愈发畸形的父爱逼得破罐子破摔、如今只有靠酒精和牛郎店麻痹自己的女人不为人知的痛苦——话说回来，面对如此风韵十足的巨乳泪痣娘，团一郎能视若无睹、降谷能了当拒绝，果然萝莉控和僵尸控都是挨千刀的生物……



另一方面，剧情的丰满却也反过来凸显了原漫中本就存在的疑问：既然团一郎对礼弥的占有欲如此之强烈，又怎会轻易将她供手让人呢？TVA对团一郎病入膏肓的强化，让漫画中本就显得过于轻率的“决斗后的放弃”、“女儿就交给你了”变得更加不合理。虽然从结果论上来说团一郎终归是要给僵尸控让位的，但

本以大BOSS之姿登场的团一郎，一下就成了被草草发配到国外寻找解药的杂鱼角色，过于痛快的幡然醒悟和如此突兀的洗白，是值得STAFF在动画化时重新商榷进行剧本衔接的。

团一郎功成身退后，就轮到兰子VS礼弥的正式对决了——幼驯染VS天降系，这是所有天降系作品不可避免、命中注定的一战。在『散』之前，服部充曾有部作品叫『健康全裸游泳社』——于05年开始在『周刊少年Magazine』上连载，于07年动画化，主CV还是彼时尚未大红大紫的丰崎爱生——虽然『健康全裸游泳社』的确是部非常健！康！的作品，但光从漫画名就可以对服部充热衷打擦边球的不良嗜好略知一二，『散』也秉承了他纯爱与卖肉两手都要抓两手都要硬的方针政策，那么既然礼弥负责了纯爱的部分，卖肉就自然而然的落在了兰子的肩上。在天降系作品中，青梅竹马就是万年备胎的代名词，因此就算兰子多了无数仰角、俯角、拗身材的镜头，到头来还是没在礼弥这个棘手的对手面前占到多少便宜；就算兰子遇到降谷更早、对降谷的心意不比礼











弥差一分一毫，按照天降系的惯例，还是不可避免的走上固定炮灰的老路。

但纵然团一郎可以被打败、亚里亚可以被打动、兰子可以自动退出（泪目），礼弥的内脏却不可逆转地走向腐坏，短暂的"新鲜期"一过，就有万劫不复的"混沌期"在等着她——越是喜欢降谷，就越是想要吃掉他；越是意识到自己的心意，就越是危险；越是想要和降谷在一起，就越是得离开他——麻烦接踵而至，从可以为之一搏的外界因素到难以改变的内在机能缺陷，自古爱情故事最不缺的就是考验……

至此，TVA以一个"咦好像什么都没交待"、稍显暧昧含糊的原创结局结束了挖坑不填等你跳的第一季，漫画随着金发女孩达琳的登场，已逐渐显露出假治愈真虐心的真面目。服部充的作品以风格开朗结局温馨居多，但究竟降谷能否守得萌娘僵尸到老，就要看服部充是朴素的"人死不能复生"的观念的坚持者，还是"事到如今只有靠神展开了"的拥护者了。

萌娘僵尸恋爱物语『散华礼弥』，好评连载中哦！





命中的依旧注定，炮灰的照常陪跑，某种意义上来说，『散』的确只是僵尸与恋爱的简单加成，但退一步来看，人和僵尸的跨界爱情在东西方僵尸片不算短暂的历史上本就是鲜少而稀有的。作为怪物中的怪物、怪物中的加西莫多，光是僵尸丑陋的外貌，就有足够被歧视的理由，观众习惯于也只乐于看他们被变着花样爆头，几乎没有创作者愿意去安排一个艾斯梅拉达和会吃人的钟楼怪人海誓山盟的戏码——『散』则打破了这一定式，通过将主角僵尸设定为美少女将爱情戏得以合理化（说到底还是没有宅男愿意看和丑女谈恋爱），然后向所有对僵尸抱有偏见的人证明，僵尸不仅可以很萌，也有谈情说爱的权利！

同样是不死怪物、暗夜异形，僵尸就远不如吸血鬼来的好运，不仅“爹”是浪漫主义诗人拜伦（1816 年 5 月的某夜，一群文艺青年在山庄里玩百则怪谈的时候，玛丽写下了弗兰肯斯坦，拜伦则想到了吸血鬼），“后爹”还是个有低级趣味的伟大作者——1897 年，布莱姆·斯托克大笔一挥，吸血鬼就荣升贵族血统，还拥有了“德古拉（Dracula）”这一光荣姓氏，再凭着本身和宗教千丝万缕的联系——有传闻吸血鬼的原型是亚当和夏娃的大儿子该隐——在各类影视剧作品中要风得风、要雨有雨，前有『吸血僵尸惊情四百年』、『夜访吸血鬼』现有『暮光之城』，一路都有不同时代的帅哥型男保驾护航在二次元界也同样如此，从『吸血鬼猎人 D』到『HELLSING』中的阿尔卡特大人，吸血鬼帅哥化像刹车坏掉一样从未停止，并能一次又一次在各类作品中与人类女孩情感纠葛。

于是比起被上帝、观众和投资商恩宠的吸血鬼，僵尸就要草根和丑陋的多，动辄缺胳膊少腿面目溃烂，实在难登大雅之堂。拼爹拼外貌输一大截就算了，吸血鬼选择性繁殖的优雅还反过来衬得僵尸见人就咬的高效增殖方式像癌细胞一样不解风情……

如今，礼弥彻底打破了僵尸这种人见人不爱的尴尬处境！变身僵尸前后，除了肤色和瞳孔色上的差异，都是白白净净美少女一枚，不管是少女洋装、护士装还是被捆绑的兔女郎（好孩子不要懂）都毫无违和，反倒是变身僵尸后，红眸凭添了一份妖冶，连大小号也给省了——呜呼哀哉，服部充大善人终于贴心地将宅男们从“女神很仙”和“再仙的女神也识人间烟火需要蹲厕所”的思想挣扎中解放出来了。换言之，礼弥作为僵尸不仅没有被丑化，反而被美化了——没办法，毕竟“可爱就是正义”的法则从古希腊时代开始就存在了，“美少女”属性永远是凌驾于“僵尸”属性之上的，或者说，哪怕是僵尸，只要满足了“美少女”的条件，就能改变其近五十年来的配角命运，果然人类 90% 都要靠外表……

作为非人怪物的一种，僵尸的核心矛盾也在于肉体和灵魂的分离，因此赋予非人性的僵

尸以知性和感情，也是蒂姆·波顿在『僵尸新娘』（Corpse Bride，2005）中尝试去做的。暗调和鲁莹的运用让这位骨骼毕现的新娘僵尸显得那么有格调，但却怎么也没法和“萌”沾上边。波顿大导演或许更懂得哥特的冷峻与浪漫，但显然是万物皆可萌的泥轰人更谙卖萌之道。

人变尸是近代僵尸片惯用手法之一，但符合常识的顺序显然是由一个有意识的独立的“人”变成无意识的行尸走肉般的“非人”，但『散』反其道而行之——正是变成僵尸把礼弥从家庭的束缚和父亲的精神枷锁中解放出来，另一种意义上从“非人”变回了“人”——而又正是这种逆转常识的正负关系构成了礼弥最大的“萌”，也恰恰解释了为什么读者和观众纷纷表示变成僵尸后的礼弥萌度破表——比起循规蹈矩、每日带着面具、背负着不自由的痛苦而活的大小姐，一个明明因脑内控制力道的机能失效力大无穷到能够将石头长凳连根拔起并在空中抡舞秒速放倒三个大老爷们却害怕到梨花带雨得扑进降谷的怀里、一个明明在意吃醋兰子的要死却又笨到迟迟没有察觉自己的心意、一个明明只要在雨天散散步、在祭典上捞捞金鱼就能从打心底里感到“活着真好”的女孩子，一个再普通、再普通不过的女孩子——即便她已变成了一只僵尸——才真正配得上“活生生”三个字。

与这么一只萌到犯规的僵尸娘同在一片屋檐下，夫复何求啊降谷千纮！

僵尸与恋爱，两者所起的化学反应让『散』从审美疲劳的僵尸片和大同小异的恋爱物语中杀出重围，毕竟作为月刊连载作品，漫画销量突破50万大关、才连载两年多就得以动画化已经算是相当不错的成绩了。据说『散』本来只是服部充为『别册少年 Magazine』想的短篇漫画，内容也跟现在完全不同，讲的是被杀人狂杀害的少女，以僵尸的身份复活，开始追杀杀害自己的男人，即使被伤害得伤痕累累也不放弃的励志（……）故事，但编辑部却说希望是能够连载的作品，服部充在编辑的坚持下重新进行了构思并大幅度改变了内容——NICE TRY 啊服部充！若非如此，我们可就要与这史上第一萌娘僵尸失之交臂了。



东西方僵尸进化论：由僵、入迷、至疯狂

Zombie Evolutionism in East and West

既然礼弥是“史上第一萌化僵尸”，即是说，此前的僵尸前辈们都没有礼弥这么好运，虽混迹于流行文化各个角落，却通常是不萌的。与“龙”异曲同工的是，僵尸在东方志怪文化和西方 cult 文化中均有存在，概念却不尽相同。

作为封建迷信、精神糟粕的一个分支，僵尸确是我国原创土产，意指异变的尸体，因死后僵硬，故称“僵尸”，也就是盗墓贼口中的“粽子”——此暗语据说是由『鬼吹灯』原创，后由『盗墓笔记』发扬光大。“僵尸”一词的版权究竟归谁，已不可考，但尸变一说却是由来已久，最早出现于唐朝古籍中，后一路以讹传讹到明清，其真实度虽早已大打折扣，但随着明末清初志怪小说的蓬勃，僵尸还是迎来了第一个热潮。

“子不语怪力乱神”，作为这一时期最知名的僵尸 OTAKU，袁枚和纪晓岚虽读着圣贤书长大，却难掩内心对重口的向往，在各自所著的『子不语』和『阅微草堂笔记』中记录了大量的民间僵尸故事，还正儿八经地分析了僵尸成因、为僵尸划分等级，一副对待国家重点科研课题的态度。相比之下，口口声声称非僵尸娘不娶的降谷同学还只停留在浅层次的僵尸萌阶段，仍需再接再厉方可走火入魔（雾）。

在这些口耳相传的民间传说中，最著名的当属“湘西赶尸”。所谓“湘西赶尸”，是因客死他乡的汉人遵循土缘风俗需运尸回乡（此风俗可参考赵本山大爷07年主演的电影『落叶归根』）和本身湘西地区崇山峻岭、尸体难以运输这两方面原因应运而生的职业：负责赶尸的施术者在蜿蜒绵延的山路上摇铃开道，被施了法术的尸体一蹦一跳得在后面跟着——与其说是“赶”，不如说是“领”。尸体之所以能跳动，全



■清朝僵尸的经典造型被使用在大量影视作品和ACG作品。图为格斗游戏「恶魔战士」中的泪泪。

靠脑门上贴的那张黄纸画符，因此每到一个歇脚的地方，施术者就会把僵尸脸上的黄符撕掉，以免其作怪乱跳。

赶尸的内在原理作为职业赶尸人的商业机密早已失传——虽然从事过赶尸职业的人直到20纪80年代才全部去世，但提及赶尸细节，他们都三缄其口——赶尸的外在表象却被二十世纪八十年代的港产僵尸片借鉴并发扬光大。于是，身着清朝服装、脸贴黄纸、举着双臂、麻雀式前进的僵尸也随着“林正英系列”的红火深入人心，成为东方僵尸最具代表性的形象之一，那个年代的FC游戏『宝贝僵尸』、『灵幻道长』中的僵尸也均是此番模样。

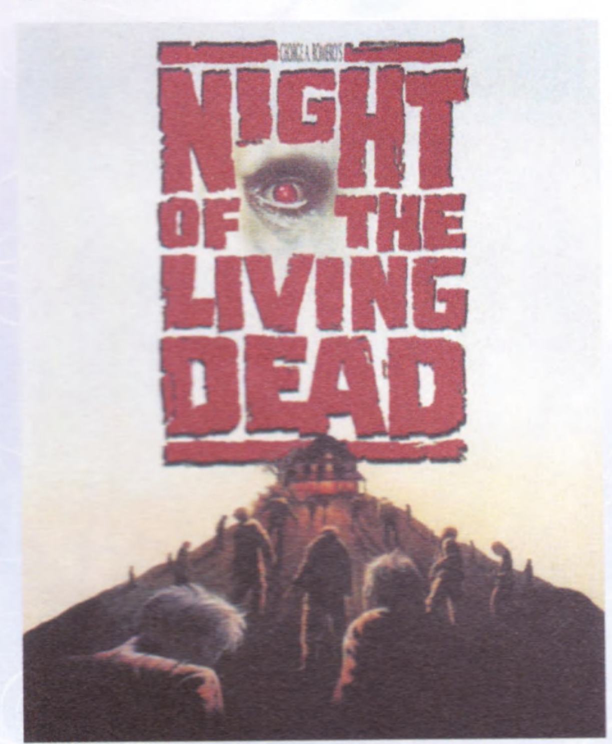
而西方的所谓“僵尸”因翻译误导和本身荧幕形象的变迁，情况就较为复杂，为便于理解，可以简单粗暴的分为zombie（僵尸）和the（living/walking）dead（活死人/丧尸）两种。

Zombie一词脱胎于海地的巫毒教（Vodou，又译伏都教）——没错就是“巫毒娃娃”的那个巫毒教，但与商品化后风靡一时的“巫毒娃



▲『活死人黎明』


▲ACG迷必看的电影《美少女特攻队》第二段战斗里，美少女们在一战战壕中碰到了蒸汽朋克风的德军丧尸：丧心病狂的军队将死去的士兵尸体植入蒸汽机关后重新推上战场当炮灰。顺便说下，似乎德国钢盔与丧尸有着不解之缘，纳粹丧尸在欧美也很有市场，比如PS3独占游戏《神秘海域》第一作和《使命召唤5·战争世界》中就出现了它们的身影。



▲『活死人之夜』



▲『惊变28天』

娃”不同，真正的巫毒教其实是一种建立于恐惧之上的信仰，其中“还魂尸”就是巫毒教最广为人知的一种法术。被施了巫术后的尸体即为zombie：介于生与死之间、能行动、能吃东西、能听懂施术者的指令、服从施术者的命令，却没有记忆、没有意识、没有“人”的独立人格。

Zombie与“湘西赶尸”如出一辙的是，都依托于某种偏远地带古老又神秘的文明背景、怪力乱神由来已久言之凿凿、却又确实难以用科学解释——科学家怀疑“湘西赶尸”利用的是某种物理机械原理，“还魂尸”则是某种作用于神经系统的毒素作祟，却都缺乏证据、禁不起推敲。但反言之，恰恰是这份无法科学的扑朔迷离，才给了僵尸被搬上大荧幕的机会，若不是托了愚蠢的人类对怪力乱神无知又迷恋的福，又何来如今如火如荼的僵尸文化呢?

真正奠定起近代僵尸（即丧尸）完整形象的，是有“好莱坞四大恋尸癖”美誉、凭“活死人三部曲”建立起一代丧尸王朝的乔治·A·罗梅罗。就好比阿西莫夫制定的“机器人三大定律”不断为其后的ROBO作品所借鉴，罗梅罗在长篇处女作『活死人之夜』（Night of the Living Dead，1968）中塑造起的僵尸形象也被后来者奉为圭臬，因其在电子游戏界的影响力而常被误认为是近代丧尸开山鼻祖的『生化危机』其实也是站在罗梅罗这个巨人的肩膀之上。

罗梅罗为僵尸设定的标准主要有：

①尸体不明原因的起死回生；

②起死回生的僵尸无思考能力，全凭本能行动；

③凭本能行动的僵尸热衷噬咬人肉，但因僵尸具有传染性，被咬后的人也会变成僵尸；

④变成僵尸后无法轻易杀死，只有靠爆头或火烧。

——至此，僵尸开始摆脱宗教衍生物的局限，成为一种全新的怪物，罗梅罗也得以一

成名，后来者尊称他为“僵尸教父”，并毫不吝啬溢美之词地给『活死人之夜』戴上一堆“里程碑”、“转折点”、“划时代”的高帽子，但『活死人之夜』确实仅凭 11 万美元的低成本在全球狂揽 3000 万票房——片中吓死人的僵尸让观众的猎奇心理得到极大满足，片外吓死人的利润值为无数恐怖片投资商照亮了钱途，僵尸的传染性，开始席卷全球！

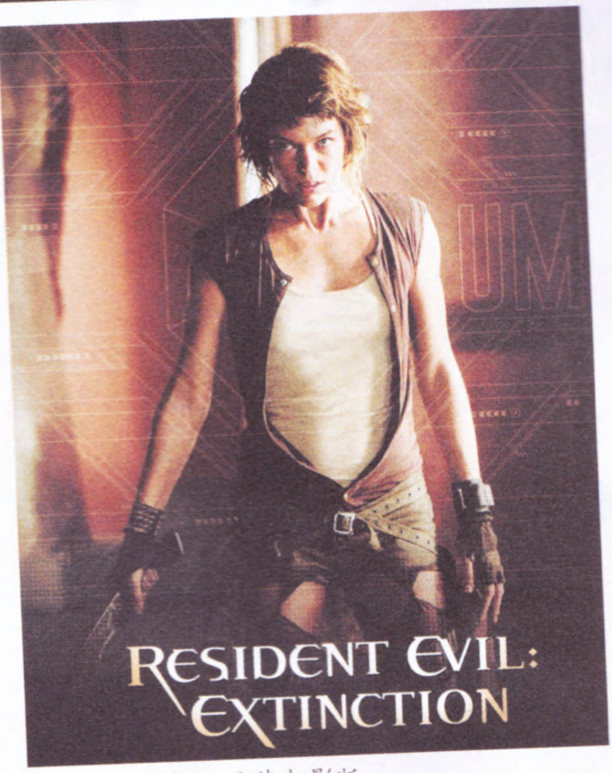
但正是因为罗梅罗初出茅庐就做得太好，衬得此后的跟风作毫无新意，就连他自己也未能跳出思维定势的框架，在『活死人黎明』(Dawn of the Dead，2004，即为 2010 年 TVA『吊带袜天使』第 8 集恶搞的对象）达到名利双收的顶峰后，开始走下坡路。

“活死人三部曲”后的作品多是在罗梅罗设定的标准间挑其中一点或多点进行再发挥，商业上比较成功、操作上也比较容易的范例是针对②③④条，直接塑造或侧面渲染出一个强悍的僵尸群，以便在动作戏上擦出火花。『惊变 28 天』(28 Days Later,2002）和『惊变 28 周』(28 Weeks Later，2007）就是采用侧面渲染，弱化僵尸的形象，转而强化僵尸的力量——僵尸一改往日蹒跚挪动的缓慢，行动之迅猛、身手之矫捷，以臻神龙见首不见尾之化境，平均在镜头前停留的时间只够观众惊鸿一瞥，却达到此时无尸胜有尸的效果。

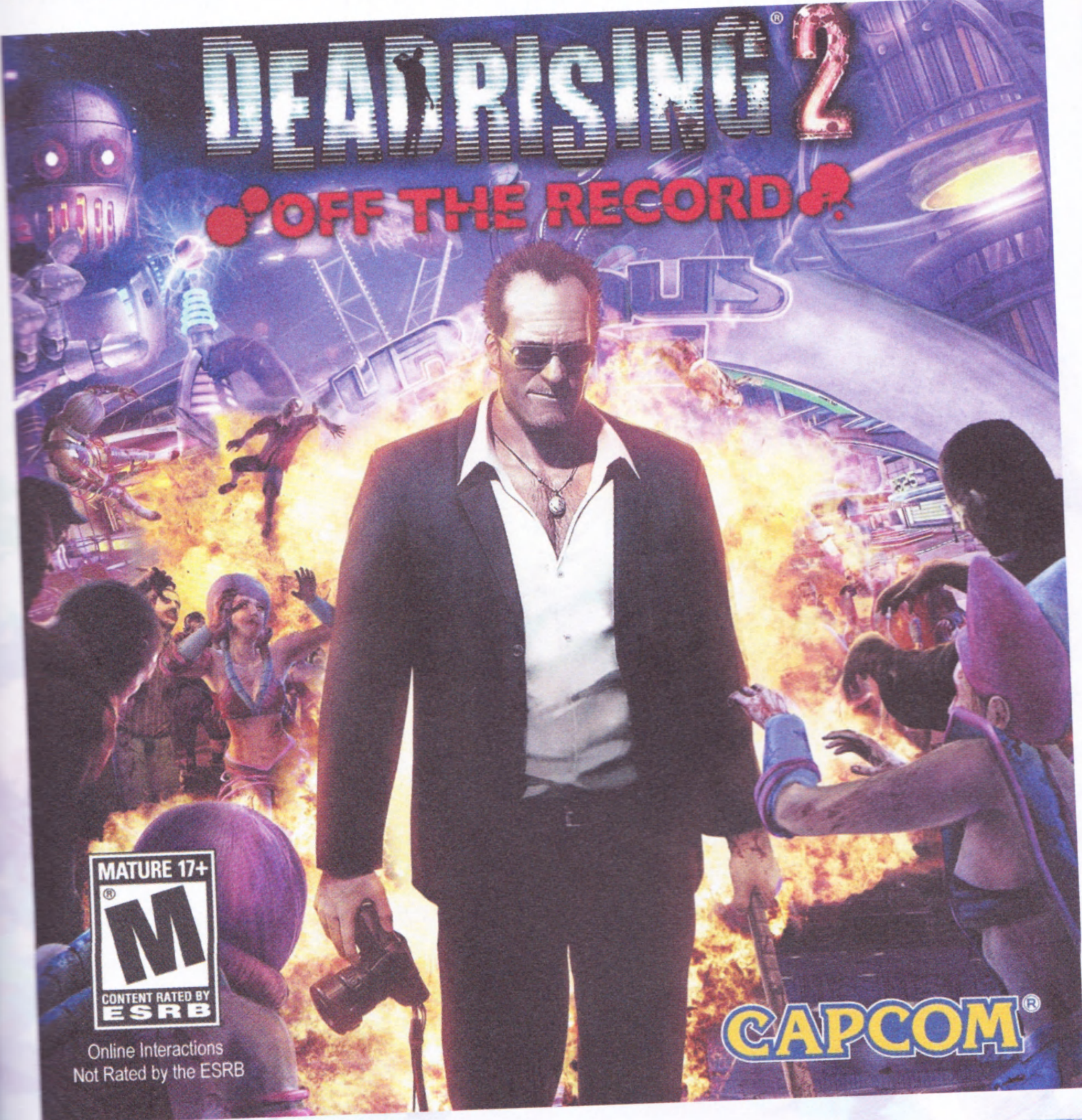
侧面渲染的好处是在没有降低丝毫恐怖性的基础上更容易通过审查，但也有诸如电影『群尸玩过界』(Braindead，1992，导演彼得·杰克逊就是后来拍『指环王』的)和游戏『丧尸围城』这样没有丝毫要委婉一下的意思、在 cult 这条独木桥上是铁了心要一路走到底的作品。在这样作品中，满坑满谷的僵尸军团只有一个存在目的——被杀戮。当死亡带来的压迫感被无限放大，当创意的杀尸方法成为核心乐趣，当砍瓜切菜血浆烂肉滚满一屏幕……如此生猛的视觉表达，恐怕非降谷之流对僵尸爱的深沉的人不能接受……

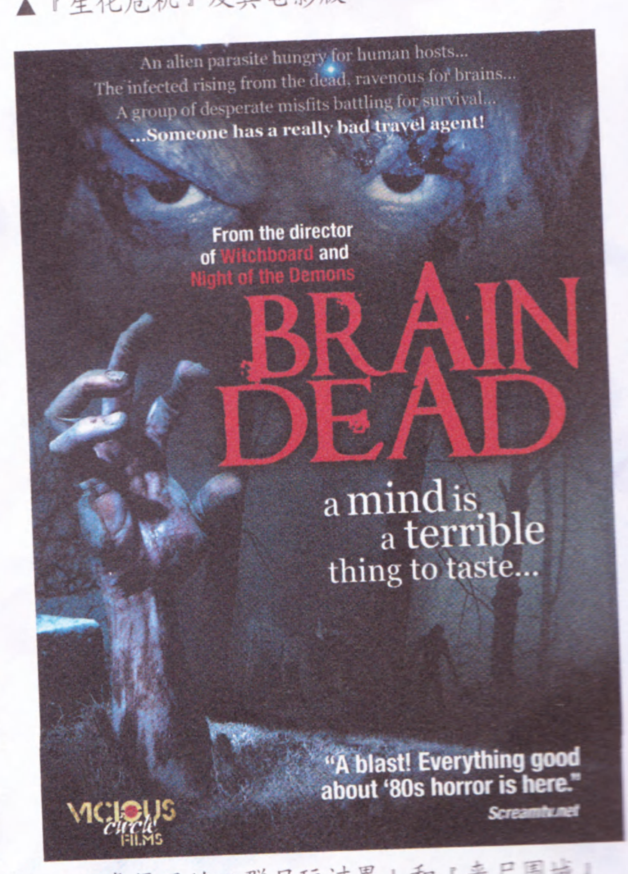
『生化危机』则比较讨巧的选择了①为突破口，『生』中的僵尸不再是不明原因尸变的死人，而是受保护伞公司开发的 T 病毒、G 病毒侵袭后变异的活人——道德质疑、政治阴谋的味道扑面而来。若是早上几年，“以开发生物兵器为目的却突变量产出人造怪物”的主题还会被归类为天马行空的科幻寓言，但 1996 年『生』第一款游戏发售时，正是第一只克隆羊多莉、有关基因工程的讨论闹得沸沸扬扬的时候，『生』对僵尸之所以会出现腐坏、食欲旺盛等现象所做的基因层面的解释一下显得那么真实可信。放眼整个电子游戏界，『生』中的僵尸论速度、论耐打度、论恐怖度都排不到第一，但它背后暗合的，是人们对人定胜天、科学暴走的隐忧。『生』的游戏标签除了“恐怖”、“动作”外，之所以还有“解谜”，就是系列创始人三上真司为僵尸设定的不平凡的身世给了玩家深挖的空间，而又正是这种恐怖游戏通常缺失的剧本深度辅以足以与电影分庭抗礼的画面表现力为 CAPCOM 打开了世界级的市场。三上真司对历代帅哥角色的细致刻画也为 CAPCOM 笼络来了大批女性玩家，当然，被好莱坞拿去改编的面目全非后变成米拉·乔沃维奇一人独大就都是后话了。





▲『生化危机』及其电影版





◀▲虐僵尸的『群尸玩过界』和『丧尸围城』

东西方僵尸片变迁史：Zombie Movie Transformation
雏形、类型、大转型





▲『白色僵尸』

正所谓“东方尸僵西方丧”：

从外在形象上来看，东方僵尸僵而不腐，西方僵尸腐而不僵；

从爆发根源上来看，东方僵尸是由尸体异变而来，西方僵尸则可能是活人“被科学”后的产物；

从作品分类上来看，东方僵尸属玄幻、奇幻类，西方僵尸则偏向于带有 SF 的色彩；

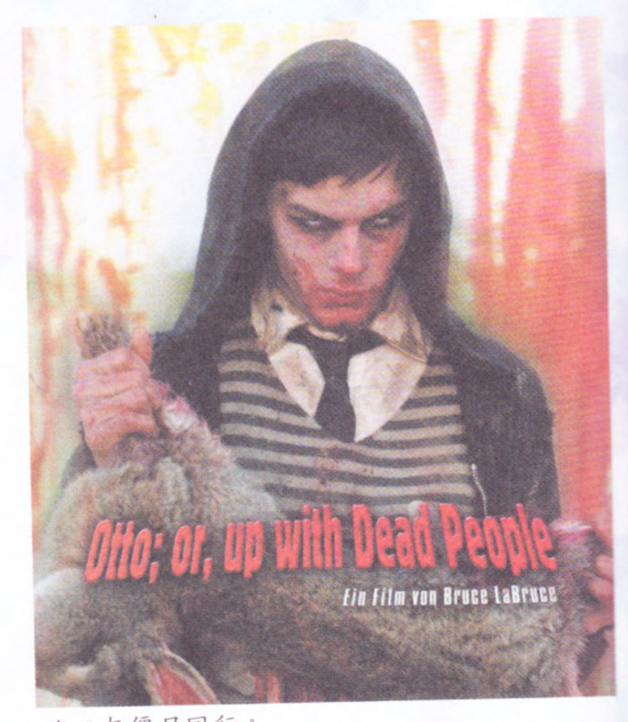
但归根结底的区别是，东方僵尸是农耕文化的产物、是敬畏且尊重自然的，自然界有其自有的规律，就算是僵尸也不能逾越——没有天时地利，尸体早便会化成一堆白骨；没有几百几千年的修行，僵尸更无力作乱害人。西方僵尸则是大工业、大机器时代的、是超自然的——哪怕仅有一只僵尸的出现，也就意味着无数条僵尸流水生产线的指日可待与僵尸爆发性的增殖。

可怜天见，僵尸一路走来，几乎没能有一次种族基因突破的机会、鲜少脱离“丑”的大前提，也因此与恋爱主题绝缘，但生存、欲望、孤独、挣扎是人类永恒的主题，说到底还是以人类为原型异变加工而来的僵尸，也没能脱离这八个字的藩篱。

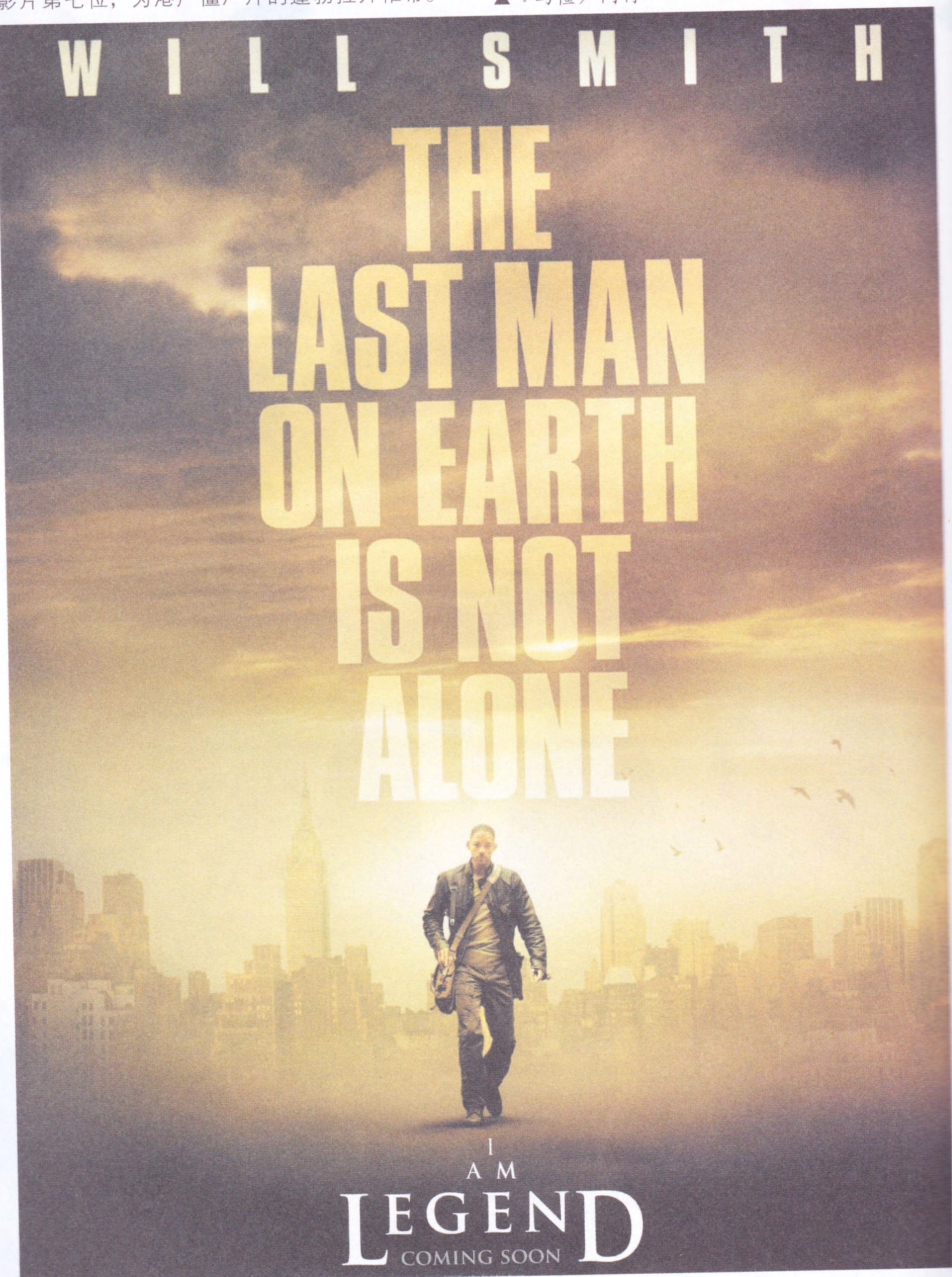
1932 年，影坛第一部僵尸片『白色僵尸』（white zombie）被搬上荧幕，说的就是“生存”。『白』中的僵尸还是一群被巫毒教术师复活的傀儡，没有知觉、没有意识，不仅连人都不会吃，还不断被人欺负使役，作为最理想的苦难劳工被圈在海地的制糖厂内没日没夜地干活，不仅没有丝毫恐怖气氛，反显得弱气又可怜。考虑到电影的年代背景是 1929~1933 年美国经济大萧条时期，很难让人不去揣测其背后深意是对雇佣制度的一种控诉。影片中的僵尸没有思维所以不烦恼，影片外的观众却很难不将自身投射到其中而犯愁——年轻时的斑斓梦想与雄心壮志在每天的朝九晚五中褪色凋零，我与这些僵尸又有什么分别呢？因此，说『白』走的是心理恐怖的路线并不突兀，与诸多所谓的“心理悬疑片”故作高深的搬弄心理学的是非不同，『白』的恐怖来自于我们对自身状态的反思，观众们扪心自问后无奈又无力地醒悟：这种如僵尸般浑浑噩噩的日常竟是逃无可逃。

二十世纪三、四十年代的僵尸片都大同小异，均未能跳出海地与巫毒教的范畴，就在大家都煞费苦心提高化妆水平制造面目可憎的怪物以便唬住观众的时候，既没有将僵尸腐烂化也没有妖魔化、仅仅是打暗灯光就把气氛做足的『与僵尸同行』（I Walked with a Zombie，1943）就显得那么超前和与众不同。『与』本质上是一种对三角恋的双重解读，它的精妙在于既不是让术者做主角，也不是让僵尸做主角，而是让观众做主角——这种不落窠臼的恐怖渲染在特效和化妆技术真正发展起来的今天，反而不复得见了。

二十世纪八十年代是港产僵尸片的天下。1985 年，『僵尸先生』在香港公映，观众趋之若骛，票房直冲 2000 万大关，列同年十大卖座影片第七位，为港产僵尸片的蓬勃拉开帷幕。



▲『与僵尸同行』



▲『我是传奇』



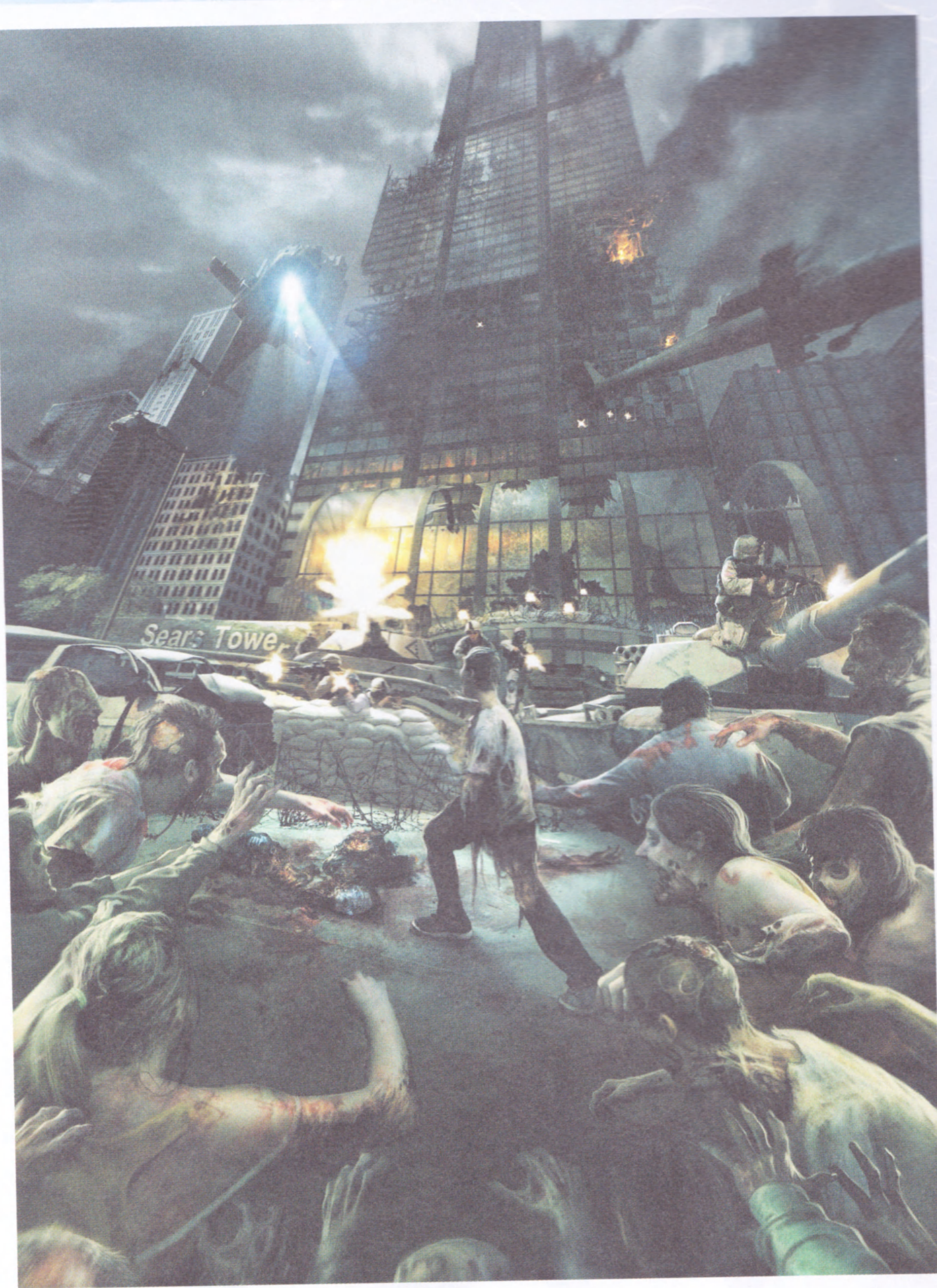
正所谓一方水土养一方尸（……），香港这个中西方文化合璧的社会培养出的僵尸，自然也是东西交汇、土洋结合，一方面借鉴“湘西赶尸”接中国人的地气，另一方面与吸血恶魔混种赶外国人的时髦。港式僵尸无意识、无感情，但起码会杀人了。这种威胁性是西风东渐而来的，对僵尸杀人的动力却又做了本土化的改动——中国哲学讲究阴阳结合，僵尸是阴间之物，人是阳间之物，僵尸杀人的动力便是吸人阳气，是本能的、欲望的，因此暂时停止呼吸就成为避开僵尸的有效途径。

很大程度上，港产僵尸片归属于洪金宝开创的“灵幻功夫片”的范畴，只因作品数量多、影响力大，可以在电影史上独立成章。而僵尸片之所以能在八十年代迅速横行，也正是因为所谓“僵尸片”不过是民初谐趣动作片的借“尸”还魂罢了，僵尸就是动作片中破坏性丑角的翻版，当年功夫片中最常见的师徒关系、插科打诨、喜剧与暴力交织已被影人用到炉火纯青，只需换汤不换药得直接套用到“僵尸”这个新壳里就行了。

跨越至二十一世纪后，“僵尸片＝唯利是图＋粗制滥造”已成为多数观众审美疲劳下的思维定式，血浆喷射、暴力表现等廉价的视觉刺激作为噱头还在苦苦支撑，剧情结构和卖点却都陆续进入瓶颈。

比较特别的是，僵尸片作为一种“主流”——纵使质量低下，也不愁没有市场，即便是东拼西凑的另类拼盘，也能趁万圣节档赚个盆满钵满甚至冲到北美票房的首位，却又是“非主流”的——它绝少像主流商业片那样与大明星、大制作挂钩，与艺术性更是绝缘，它天生就是为降谷这样一小撮死忠分子准备的，连制作者也多为僵尸萌的同道中人。或许正是这种与生俱来的矛盾性让近年努力突破自我的僵尸片两极分化的愈加明显——要么越来越向高大全的主流靠拢，要么越来越剑走偏锋往非主流溜达。

融合了僵尸恐怖片、末日灾难片、视效化科幻片等类型的『我是传奇』（I Am Legend，2007）就是僵尸片中难得的“双大”——大明星与大制作，制作方花一亿五千美金打造了荒无人烟的纽约城，并请来金牌票房保证威尔·



▲『僵尸世界大战』



▲美剧『行尸走肉』第一季



▲『僵尸肖恩』

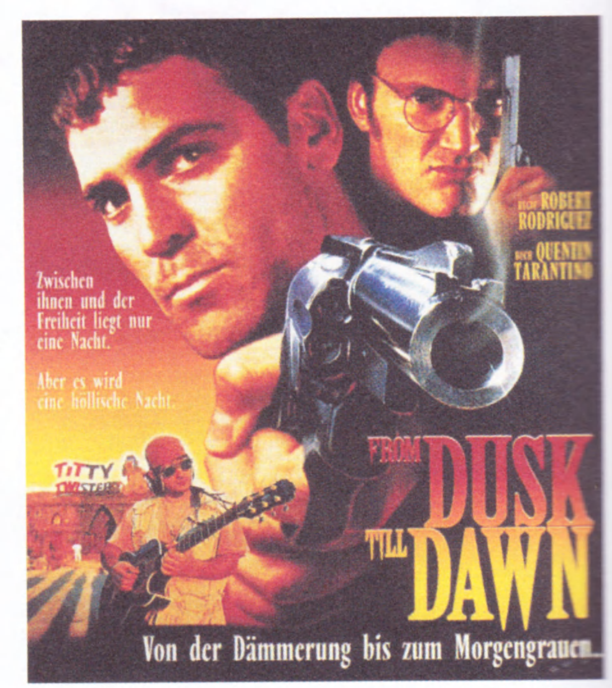
史密斯（这该是制作方做的最对的事）。『我』是好莱坞流水线上的标准制造：故事老套、创意有限、特效对付、个人英雄主义当道，唯一特别点的就是镜头不再对准黑暗中病变的人类、又或者是嗜血怕光蠢蠢欲动的怪物，而是对准了人性深处真切的孤独——我们是群居动物，我们需要同类，除了死亡，孤独也是催生恐怖的绝佳利器。『我』背后的深意在于，小成本孤军奋战了近五十年，僵尸一向不受预算大知名度高的制片商重视的尴尬局面终于打开了一个突破口——你可以不屑主流商业元素，却不能小觑它，要知道，07年就被拿下改编版权的『僵尸世界大战』（World War Z，2012），就因一个布拉德·皮特宣布加盟，就能得到派拉蒙非同一般的重视。

就在漫画、电影、电子游戏已随处闪现着僵尸身影的同时，AMC『行尸走肉』（The Walking Dead，2010、2011）的热播，更是标志着僵尸终于对电视剧领域正式下口。虽然『行尸走肉』没有名气十足的演员，但这可是电视剧啊！不是买票或买DVD才能一睹为快的电影啊，这意味着亿万观众的客厅里都能出现僵尸统治全球这样触目惊心的画面了。

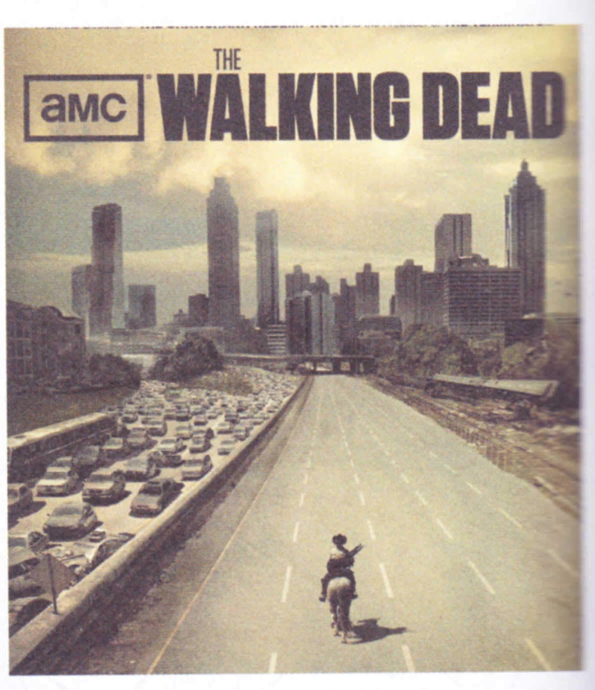
正反本是一体两位的，正所谓有粒子就有反粒子、有作用力就有反作用力、有类型片就有反类型片——『僵尸肖恩』（Shaun of the dead，2004）就以反英雄之姿，成为非主流僵尸界反类型片中当之无愧的领头黑马——仅凭400万美元的成本，在全球成功攫取超过3000万的票房，虽然比之『活死人之夜』性价比还是差了点儿，但『僵尸肖恩』对僵尸片的另类恶搞与颠覆性诠释才是它真正可贵的地方。导演埃德加·赖德结果还是位僵尸片的狂热爱好者，但幸好他同时也是炮制英式无厘头喜剧的个中高手。『僵尸肖恩』镜头对准的其实是名不见经传的小人物，剧情并无多少曲折，幽默全在精彩的对白和西蒙·佩吉才华横溢的肢体表达上。整部影片就是在展现一个普通人的平庸生活在突如其来的巨变之下呈现的闪光点，因此一方面能带给观众极强的代入感，另一方面独特的英式幽默和才华横溢的对白把观众逗得乐不可支。

考虑一下影片开头的情况就不难理解为什么会有一个人尸和谐共处的黑色幽默结尾了——肖恩就是个一无是处的废柴，每天睡到自然醒、醒了就爬出去吃、吃饱了就在酒吧鬼混，或者和同样一事无成的好基友爱德一起打游戏……在僵尸感染没有爆发之前的正常情况下，成千上万的人就如同肖恩一样，过着或无聊或平庸、跟僵尸没有太大区别的生活，而到了影片的最后，一起回复平静，无聊的人继续无聊、平庸的人继续平庸，只是这当中的有些人真的变成僵尸了而已——我们依惯性而转日常的力量是如此的强大了，连世界末日和僵尸也能消化吞噬掉。兜兜转转了一圈，『僵尸肖恩』还是跟1932年第一部僵尸片一样，回到对“生存”状态最本质的拷问上来，只不过这次，它用的是讽刺与恶搞、寓教于谑的方式罢了。

后工业时代生存空间异化所引起的不安也蔓延至僵尸文化中，从最初对死亡本能的恐惧到屠戮血腥对空虚精神的刺激与填补，再从“也许真的有僵尸潜伏在我们人类中”到“其实我们人类和僵尸又有什么区别”，我们已经打开太多潘多拉的盒子，如今僵尸片更多关心的，已不是“活死人”的“活死”，而是一个“人”字。



▲Cult电影鬼才昆汀塔伦蒂诺的《杀出个黎明》，前半部是公路片，后半忽然变成了血肉横飞的打丧尸电影。有趣的是昆汀本人还有出演重要角色。



五花八门！ZOMBIE IN ACG代表作介绍

typical zombie works



①『学园默示录』：僵尸也可以卖肉

佐藤大辅原作、佐藤霄吉作画的漫画，06年开始在月刊『Dragon Age』上连载，目前有单行本6卷；10年被Madhouse改编成TVA，全13话，由荒木哲郎担任监督、黑田洋介担任系列构成和脚本。

◇故事简介：丧尸围城！一名神秘感染者的入侵如一块扔进湖面的石头，打破了私立藤美学院宁静的午后，被称为"它们"的感染者疯狂地噬咬全校师生，很快将整个学校攻陷，男主角小室孝与少女宫本丽及另外几名同学和校医汇合逃出校园后才发现，危机的涟漪已波及整个人类世界。面对无路可逃的绝境和秩序崩溃的社会，这群年轻人该何去何从？

◇看点聚焦：佐藤大辅和佐藤霄吉都是不折不扣的美国丧尸片和『生化危机』狂热爱好者，『学园默示录』就是两人画来自High的，因此从丧尸设定到剧情结构到核心主题都是十足十的复制好莱坞丧尸片，并无多少新意可言，唯二的亮点就是两个佐藤为向好莱坞丧尸片致敬在各种犄角旮旯塞的梗，以及成人向漫画出道的佐藤霄吉总也改不掉的职业病。从某一闪而过的便利店店员其实是僵尸肖恩、到主角们对话中不断提到的乔治・罗密欧就是"僵尸教父"乔治・A・罗梅罗，到毒岛学姐和小室在巴士爆炸后关于会合时间地点的对话拷贝自『生化危机2』……两个佐藤用实际行动向丧尸片爱好者证明，梗不怕你嫌少，就怕你没有一双擅长发现的眼睛找不到。而另一方面，恐怖片中女性角色性感化并不罕见，但像『学园默示录』这般杀必死场面量足质优、刷尸刷得豪情万丈的同时卖肉也卖得不遗余力、像不要钱一样拼了老命乳摇继而把丧尸片做得如此H的，便也成了它的另类看点之一。



②『这个是僵尸吗』：僵尸也可以胡闹

木村心一撰写、小舞一＆梦璃凛负责插画的轻小说，11年由富士见Fantasia文库出版，现有单行本8卷；11年由Sudio DEEN改编成TVA第一季，全13集、12年TVA第二季，全10集。

◇故事简介：平凡高中生相川步"很巧的"被卷入连续杀人事件，然后毫无疑问的死翘翘了，但又"很巧的"遇上死灵法师，然后不出意外的被复活成僵尸了，随后又"很巧的"夺走了魔装少女的魔力，该死的一个臭男人居然成了魔法少女的代理……

◇看点聚焦：SFC平台上曾有款打僵尸游戏叫『邻居不是人』(Zombies Ate My Neighbors)，里面有僵尸、木乃伊、狼人、外星人……与『散华礼弥』同在12年春番档播出的TVA『这个是僵尸吗？』第二季也同样如此，魔装少女、死灵法师、吸血忍者、僵尸等完全隶属于不同体系的设定全都挤在一部片子里，延续了第一季恶搞、胡闹的后宫剧风格。史上第一伪娘魔装少女和节操碎一地的变装过程方能凸显变态步的变态程度，在『这个是僵尸吗』中，所谓"僵尸"不过是为了混搭而混搭、顺便给变态步无论被砍成几段都不会死大开方便之门罢了。







③『僵尸借贷』：僵尸也可以腐

PEACH-PIT 原作漫画，02 年开始在『月刊 GFantasy』上连载，于 11 年完结，全 13 卷；07 年被 XEBEC M2 改编成 TVA，全 13 话，主 CV 为铃村健一 & 樱井孝宏。

◇故事简介：弱气女主纪多满某日意外发现从大桥塌陷事故中奇迹生还的同学赤月知佳和橘司徒两人颈上的黑环，从而意外得知了两个帅哥的秘密——作为确实已死的人，知佳和司徒通过和专营生命融资的 Zombie-Loan 签订契约得以复生，但却因此背负了巨额贷款，必须靠打僵尸来还，而纪多满的“死神之眼”恰好能提供便利的服务，于是两位帅帅僵尸和小满三人的还债生活便开始了。

◇看点聚焦：虽然『僵尸借贷』中加入了很多当下流行的元素，但果然最惹人注意的还是腐吧！两个男主角作为命运共同体，战斗时必须要交换右手才能得到武器，看似性格不合经常吵架但其实内心里还是互相扶持，加上女主是个内向的弱气女毫无存在感——如此这般的设定简直正中腐女的好球带嘛！不过因为作者是那个『守护甜心』和『蔷薇少女』的 PEACH-PIT，行云流水、痛快淋漓的战斗场面就甭指望了……



④『尸姬』：僵尸也可以悲情

赤人义一原创漫画，于 05 年开始在『月刊少年 GANGAN』上连载，现有单行本 15 卷；08 年由 GAINAX 改编成 TVA『尸姬 赫』，全 13 话、09 年改编成第二季『尸姬 玄』，全 12 话。

◇故事简介：死人若放不下对生的留恋、在死后仍能行动，即变成了“尸”。尸受本能驱使会袭击活着的人类，为了与尸对抗，密教光言宗用秘术将对人世间仍有眷恋的女性死尸复活，变成有思想、有感性、能力值超人的另一种意义上的尸，让她们专门与尸对抗，

◇看点聚焦：据原作者赤人义一介绍，『尸姬』是部“既恐怖又血腥”的惊悚枪战动作漫画，但令人感到甚囧的是，赤人义一本人是个很怕很怕恐怖事物的漫画家。脱胎于“尸”的尸姬与“尸”作战，这同类互搏的设定一开始，就为尸姬染上一层宿命难逃的悲情色彩。



论悲情度，在僵尸界『尸姬』若是自谦第二就没有作品赶称第一——明明动画化交给宅魂浓郁的 G 社去做，但一方面没碰上啥好监督，另一方面又恰好赶上 G 社极度缺钱的时候，于是叙事手法老套、人物情感干枯、动作戏稀疏对付、画面质量连是否及格都要打个问号，但更郁闷的是，连主要声优都是不折不扣的新人，标准到令人发指的棒读让本就改编命运悲惨的『尸姬』更是雪上加霜。







⑤『尸鬼』：僵尸也可以悬疑

小野不由美原创小说，于98年由新潮社出版，全单行本2卷；07年由藤崎龙改编成漫画在，『Jump SQ』上连载；10年由童梦改编成TVA，全22话。

◇**故事简介：**故事舞台设在一个自古以来就与世隔绝的小山村里，199X年的夏天，一栋与村子风格格格不入的西式洋房别墅被整个搬到村子里。随着桐敷一家入住别墅的，是村子里不明原因的连续死亡事件，所有死者都有贫血症状，但死因却迟迟无法查明，直到村子里唯一的医生断定这一连续死亡事件是由"尸鬼"引起的时，真正的恐怖才开始上演……

◇**看点聚焦：**"尸鬼"其实是小野不由美结合东西方僵尸特点后塑造出的带有小野个人风格的新恐怖元素，它与常见的僵尸和丧尸都不同——虽然同样是死后复活、需要通过袭击人类以制造同类，但尸鬼不仅拥有自我意识，更保有生前的人格和记忆，这就让尸鬼和人类的分界线变得愈加模糊。

事实上，小野在『尸鬼』后半段反复强调的，就是尸鬼与人类的共存问题——人类虽畏惧尸鬼，但也有人妄图借由尸鬼这一超自然力量达成自己的心愿；而虽具有半吸血鬼特点却远不如吸血鬼强大的尸鬼，也必须依赖吸食人类的血才能生存，更何况他们还拥有近似人类的情感。对尸鬼这一恐怖元素东西方混合、标新立异的设定辅以小野不由美不断渲染的阴森气氛和抽丝剥见式的推理剧情写作手法，带来全然不同于以往僵尸片的阅读体验。



结语8 episode
"死并非生的对立面，而是作为一部分永存"

僵尸片在全球最流行的时候，即二十世纪三十年代、二十世纪八十年代及二十一世纪的近代，正对应了经济大萧条、石油危机和次贷危机。如果说同样大行其道的吸血鬼满足了人们生而为高富帅的妄想，是一种形而上的吸引力，那僵尸就是对矮矬穷真实现状的投影与映射，是形而下的，却具有同等的魅力——没有怪物又哪来的英雄？人们开始欣然接受扭曲腐烂的脸，甚至发现躲藏在狰狞恐怖的外表下更能放松自我，经济在疲软、社会在走下坡路、人类与僵尸一样注定难逃一死，但即便没有情感、没有意识，甚至在慢慢腐烂，仍会想要生存下去。僵尸在今天，真正从一种恐怖形象变成一种流行文化，或许正与我们的恐怖与不安当道、浑噩与清醒并存有关。▲



热血武斗

不运的演剧派脚本家 雪乃府宏明

Nekketsu Butou, the Persistence on Dramaturgical

永不屈服的剧画调！

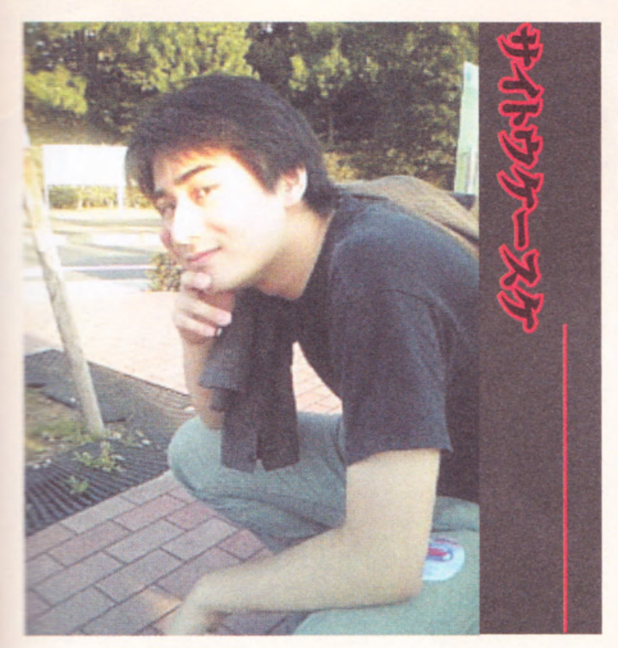
■文／多魔 ■责编／如月千华 ■美编／orangec

在 EROGE 脚本的写作之中，作家们的灵感往往不止来自于某一个固定的分野，而往往是多重复合的、指向不定地将各种分类作品中的经典桥段和环节潜移默化于自身的意识之中，从而形成自身特立独行的风格，虽然是凑字的废话，反正也在笔者以前的各种文章中也已经提到过了（爆）。而作为 EROGE 的写手来说，一方面由于写作速度的要求，很难有时间去对文字进行反复推敲（在大部分的时候 EROGE 写手也是一种必须先满足客户基本要求的工作）；另一方面在考虑文字语言的同时也需要去考虑与“画面”语言的结合，去完成这部分情节的“演出”；因此，把 EROGE 的脚本家们单纯地当做脚本家，在很多时候是并不完全正确的——他们在很多情况下同时也担当了“演出家”的角色，去负责把游戏的内容与文字整合在一起，从而从自己的长项出发来做出自己的代表作。

本来，不是每个脚本家都能像星空瀬户口这些满腹经纶的文人一样用秀逸的文字去征服观众；而且，EROGE 其存在也并不是为文人墨客而生。佐藤则昭一开始就试图让美少女释放淫靡的吐息；P・ウォリアー想到了让人在享受娇喘尽情摇摆（那啥）的同时让二维影像中的少女随着玩家的（那啥）一同颤动；TADA 的时代在重游戏性，然后今村开始重捏他，同时蛭田和とり一本正经地走上台，咳了两声，大声向世人宣布“剧情重视，すばらっ！”，这才有了高桥龙也和山田一（也就是口三才同学）等一帮后辈。在那个黄金时代，赋予 EROGE 的文字以“文学性”似乎成了一种不可逆转的风潮，但是当人们看到带领着街影和雨野等人的 TORORO 团长一腿揽基一手抱妹还猛往自己包里塞钱的时候，这才意识到，并不是文人占据了世界，而是世界本身变得更加宽广了。

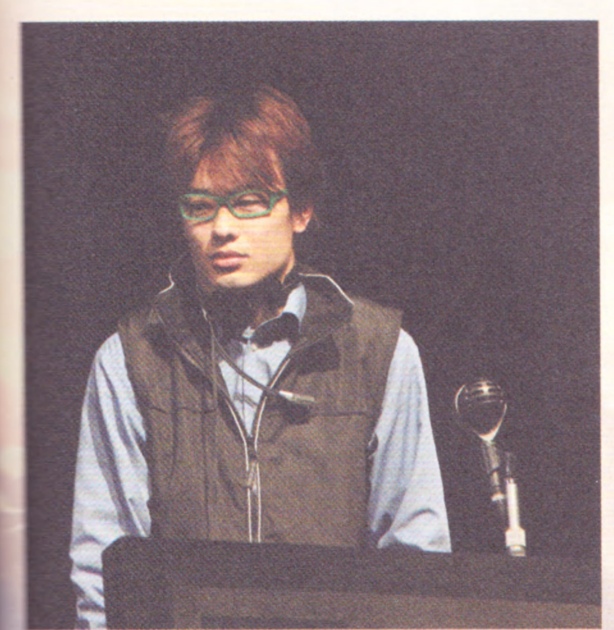
不同的业界人，不同的公司环境，也诞生出了各种各样的作品；而在作品多样化的影响下，更多的玩家们此时却发现了与想象中的业界完全不同的乐趣。就像当年虚渊玄拜读了高桥龙也的大作之后才恍然大悟原来工口业界也通行这种花花肠子的文字，而东出佑一郎在拜读了老虚的大作之后才恍然大悟进工口业界原来也可以“拍电影”一样——一个叫做サイトウケースケ的元游戏爱好者同样也发现了这其中的奥妙，脚本家原来并不是“脚本家”这么简单。





サイトウケースケ是新泻县生人，1月24日生，早年经历不详，只知道从小就爱好各种少年漫画（多是JUMP系），在这些高叫着“为了友情永不放弃”的作品的调教下变成了一个彻头彻尾的热血笨蛋；另外，从小就是游戏爱好者，虽然不知道是不是任青但至少是以任天堂中心展开守备范围（大学时代已经拓展至所有游戏分野了）。

除了热爱少年漫画和游戏之外，サイトウ还有一个特别的爱好，就是演剧，而且从学生时代就开始了相关的活动——虽然学生时代的他具体出演过哪些剧目并不清楚，但是他对演剧的热情不逊于任何人的这件事情是可以肯定的。“力求最好并不断超越，这漫画般的连锁正符合了我热血的演剧，想要叫我热血笨蛋的话，那就叫吧”，这即是这个据说无论在舞台上还是在日常生活中都具有奇妙且强烈存在感的人真实写照；然而这颇涨SAN值的台词的后半句却


▲浅沼晋太郎



△『魔神皇帝 SKL』

是——“本来，我也超喜欢漫画的。”一个热血青年的死宅本质就这样暴露了。数年之后，和他一同出演多部舞台剧的较著名（意思就是说比他要著名一点儿）演员朴赞革（出演过『九死一生SP』『演技者－黑手帕－』以及电影『MASK DE 41』）曾用如下的溢美之辞来形容サイトウ：1、存在感浓厚；2、死认真一道；3、比常人还温柔；4、善于哄小屁孩儿；5、变态。

看来，サイトウ确实有着与众不同的存在感，也包括他“死宅”的那一部分。

由于サイトウ高帅的外形、突出的存在感以及出色的演技，到大学时代，他很快便找到了革命大队伍并迅速地融入其中。不过世界真是小，这些将青春的激情投入演剧事业的年轻人中，有一位一边负责脚本写作，一边还要作为重要角色出演的“超能力”天才，这位天才的名字就叫浅沼晋太郎，现在是声优兼电影脚本家兼演员兼舞台剧脚本家兼舞台剧演员兼广告文案兼设计师，作为声优的演技不仅跨幅很大而且善于临场发挥，从「ZEGAPAIN」沉着冷静的十冻京到『魔神皇帝 SKL』我武者罗的野人海动剑，都能很自然地将角色诠释出来；嘴炮、吐槽、无所不能——这自然也是舞台剧的功劳。

サイトウ与浅沼，一个新泻县人，一个岩手县人，能碰到一起的原因并不是因为什么区域性同好会，而是他们考上了同一所大学，进了同一个学院，还是同一个系——多摩美术大学美术学部二部艺术科。两人就打成了一片，一起进行舞台剧的练习，一起为了同样的理想奋斗，而浅沼的写作和表演风格，毫无疑问对后来的サイトウ影响深远。

怀抱梦想的青年们走出大学之后，建立了自己名为“PASS IT CREW”的剧团，经过两年多时间的奋斗，サイトウ和浅沼等伙伴为了各自的发展而分道扬镳，而サイトウ在深感失意的同时决心成为一名自由演员，寻找更适合自己的演剧方式，朝着更高的目标迈进。数年时间游走于各大剧团之间的他最终在2006年，人生迎来了新的转机——在サイトウ舞台活动完全沉寂的这段时间，新人工口游戏脚本家雪乃府宏明正式上陆了。他是怎么突然从サイトウケースケ变成雪乃府宏明的，笔者说实话也不得而知，根据蛛丝马迹来推断，很有可能是サイトウ有和业界比较熟的朋友把他推荐给了当时以『MARIONETTE ~糸使い~』和『桜華』等作品而小有名气的工口游戏小厂Carriere。

总之，就这样，作为Carriere的外注STAFF，サイトウケースケ——不，现在已经该叫雪乃府宏明了——参与了自己人生之中工作量最大、“含金量”最高的一个工程——Carriere创社以来的第一个也是最后一个纯粹的学园作品『初恋抚子』的制作之中，这个时候，他还是一个纯粹的脚本家。


▲多摩美术大学校内



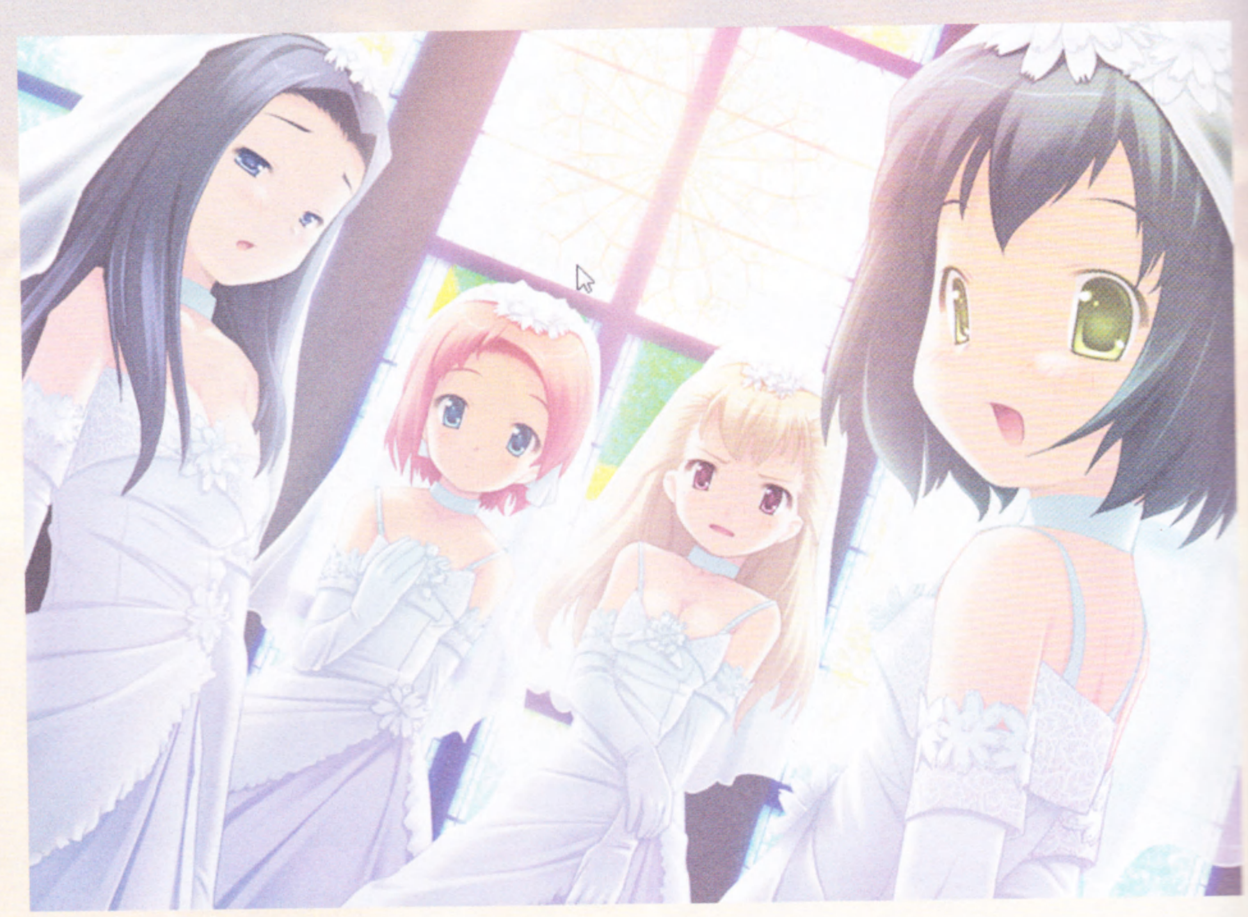
『初恋抚子』的制作发表要追溯到2005年年末的时候，C69上Carriere与当时还在鼓捣『青空の見える丘』的Feng一起出展，在展上公布了新的一年中Carriere的本气作品『初恋抚子』的制作开始。BTW，写『3DAYS』和『11EYES』的LASS社脚本家剣技マナ和月石社的以前在马戏团TORORO手下干CG的小泉纯一（看清楚没有郎，不是RISING SUN那位）也跑来摊上凑热闹，和Carriere社长古见一起像往常一样玩了脱口秀，好不愉快。



对于『初恋抚子』，古见社长是期望是打造出一个比『樱华』还要更进一步的作品。『樱华』是一个什么样的作品呢？3MB的文本，同捆本社处女作『心辉樱』，分为樱华篇和暗使篇（PS2版还追加了『冻邪篇』），在继承『心辉樱』世界观和设定新编故事的同时，进行了无数无谓加长文本的工作，导致好好的游戏内容变得冗长起来。一看STAFF，量产机器JUN同学和想法中肯但文力不足的そら同学，故事虽然相对优秀，也很温暖人心，但是平淡加唠嗑很快能将人的兴致轰杀至渣。比『樱华』还要更进一步的作品是什么呢，就是比『樱华』还要唠嗑的作品。

古见社长还有一个想法是，我们这次做『初恋抚子』，不要太突出个人价值，不要老是说到我们公司就想到ここのか（Carriere的招牌原画），这要不得，我们要发挥所有员工的价值，大家一起努力来做这个作品。“如果不去做这种作品的话，公司很快就会玩蛋儿的”！这FLAG立的，早知道古见社长就应该好好闭上他的乌鸦……好吧，这是后边要说的内容。

于是，在辛苦劳作四年之后，ここのか终



于迎来了休暇之日，接过公司原画大旗的是以3D角色见长的FREE画师兼设计师MA@YA，他之前一直都在给TEATIME做3D人设，做成3D的话对于Carriere来说也算是全新的尝试。可是社长古见缺突发奇想地要求MA@YA画2D，这事儿一出，搞得担任画师副手的长期呆在七尾奈留身边的igul的存在感又一次完美归零了。好不容易换个原画树牌子，不让原画按用拿手的方式来设计角色，然后还让全体STAFF全线压上，以0-0-10阵型冲向比意大利禁区守得还牢的业界市场，纵然来势排山倒海，也只有丢盔弃甲的命。自然，雪乃府一上阵就被赶到风口浪尖上。但还好的是，大部分的事情，这时候还轮不到他做，そら就像是系列构成，JUN就好比是打字机，雪乃府同学的任务就是和打字机比码字，然后再游戏中加入一些科普内容——这个把谷歌内容和脑内设定混杂在一起当成科普知识传授给大家的坏习惯直到现在也没有改掉。

就这样，2006年8月25号，经过8个月的奋战，雪乃府参与的第一部EROGE『初恋抚子』就这样诞生了，通过在作品中的出色发挥，两个多月后雪乃府正式被承认为是Carriere Family的一员，而古见战完『初恋抚子』之后就在纯白中燃尽，还躺倒了一段时间，不过之后还是无事复归了。复归之后还再次招入了新员工，ろここ和幸之丞差不多都是在同时被招进了Carriere。那时是2006年年末的11月，离Carriere散伙、雪乃府一行人重新失业还有四个月。









在赶制『初恋抚子』的最后关节，雪乃府不忘自己所热爱的演剧，他一边忙于社内的事务，一边继续在社外积极进行自己的演剧活动。社内雪乃府，社外ケースケ，社内做死宅，社外做社会人（别人都是社外死宅社内社会人），听起来就各种潮爆屌。

同年11月，雪乃府，和一个叫做幸之丞专门负责打杂的新人，几乎同时进入了株式会社Carriere。『初恋抚子』发售后，评价一片惨淡，而这个时候的Carriere连检讨的时间都不留，居然就马不停蹄地投入了新作的制作之中。也许是业界让古见社长太过失望，也许是严苛的工作进度让社长和社员们都力不从心，四个月后的2007年3月，古见社长自行解散了公司——业界不好混，还是做一名玩家踏实。

虽然古见提前给社员们说明了情况，但这略显突然的失业让大家有些没有反应过来，特别是几个入社的新人，还坐着连什么事情都没干成，就已经什么事情都不用做了。眼睛一睁一闭，工作没了，自己想做的事情飞了，雪乃府转瞬间又经历了一次梦想破碎，只不过这次，他淡定多了。不知道是古见社长最后给社员们指明了去向，还是社员讨论出了统一的方案，总之，Carriere的大部分成员达成了一致意向，无论是和古见一同打下江山的元老级人物莽乃命也好，还是新入社员的超新人脚本家雪乃府也好，大家都觉得Carriere的解散并不是结束。在这种空前团结的意志的作用下，当时另一家公司インターアパレル的桥本建很快答应了商号注册，新的品牌——TAIL WIND（追风）就这样建立了起来。

虽然Carriere迅速作为TAIL WIND复活并投入了运作，但是由于新生品牌影响力有限，要想很快恢复元气，重新打开销售渠道，还是要依靠一些外力的推动。因此，公司代表さっちょん带着TAIL WIND一口气加入了戏画Partner Brand，销售上遇到的问题也迎刃而解了。

新品牌建立之后，STAFF们很快又发现了一个问题，那就是中流砥柱的原画人选没有了。ここのか这个时候已经FREE，虽然也可以请回来画，但是因为脚本家方面的人员变动，公司的制作方针也发生了变动，不再做像Carriere时代一样那种“让人温暖又带着一点淡淡悲伤”的作品，而是大胆地挑战一些战斗剧，这样的主题再找ここのか也不见得适合了；MA@YA呢，本来强在3D上，也不好勉强别人再画2D，一发脱离认定；莽乃命，身为元老，能画能作曲，可兼职，但到现在的制作规模，以其能力无法独当一面；还有就是老唱配角的igul菊苣，嗯，igul菊苣倒是没有问题，但是拜托这次也先当配角吧。（爆）



■『飛ぶ山羊はさかさまの木の夢を見るか』











总而言之，TAIL WIND需要新的能够独当一面的原画人，正好新生期这段时间和戏画打得火热，さっちょん一看新游戏作品里有个戏画Feat品牌コトノハ的『飛ぶ山羊はさかさまの木の夢を見るか』不错，这么一眼就相中了bomi。

bomi最早的时候在一家游戏公司里任职，直到2004年的时候商业出道后才产生了创作的年头，于是2005年一开春，bomi就辞了工作跳槽到一家设计事务所，也趁着这段时间，bomi开始广泛接各种插画和四格漫画的工作。在事务所干了一年，bomi觉得接商单开始自由创作的时机已经成熟，干脆辞职不干了，专门接各种商插和游戏人设原画的工作。

这个时候さっちょん能找到bomi，也是时运所至。这样脚本确定了以そら和雪乃府为中心（森麻美做脚本辅），原画确定了以bomi和igul为主力，音乐找到了以前在Carriere时代与TEATIME合作的有着绝色小脸蛋儿（男性）的海龟音乐人藤宫圭，各方到位之后，游戏制

作正式开始。而 TAIL WIND 的官方网站也在 6 月份建设完成，并立即在官网上更新了新作的消息，新作的名字叫『剑姬ノアの乙女心（仮）』。邪推一下词汇偏重，偏重在少女心上，战斗少女通过战斗谈恋爱的故事（爆）。

但是，实际上通过两人共作的前作就能发现，そら和雪乃府的相性其实并不好，即使勉强结成组合，也只能造成 1+1 大于不了 1 的状况，并不是因为两个人没有才能，而是这两人的属性存在太多的矛盾点。比如同样是想办法凑字，そら会选择新想一个事件，或者新开一条线，而雪乃府会选择噼里啪啦地放很多帅气的台词，增添一些意想不到的展开，或者开始一段谷歌知识改造后的“雪乃府讲座”；而在属性上，そら能写萌系，能拯救人的心灵，也能写略带暗色的本子，但雪乃府就是一热血笨蛋，包括阴暗情节、悲情展开都是为了给角色点火用，然后就是唱大戏台词连发；两人唯一的共通点是——都很能写……把这两人凑到一起，然后各自压制一下自己的个性，做出来的就是这部『剑乙女ノア』，对，正式名称。

日常还算欢乐，战斗挺华丽，ERO 场景很多，时而四格调情，两个人各自发挥了优势；不过世界观狭窄，本质上是一本道走，而且长得令人头皮发麻也是一如既往的惯例，到一半审美疲劳了大家开始受不了的时候，脚本还在不紧不慢地匍匐前行……下来玩家纷纷反映道“作为拔 GE 是及格了，但这故事根本没有节奏可言”“文字到一半就开始松管子了”“是要萌还是要燃啊”……所以脚本家不是动画人，不是啥风格都能统一到一起的。

不过托 bomi 和 igul 的福，这作居然比『樱华』卖得还要好，而且平心而论，五个月的东西，加上新公司成立后的各种麻烦事儿，能做成这样还是不错了。至于埜乃命担当的背景，嗯，这是天赋点的问题……





『剑乙女ノア』给 TAIL WIND 开了一个并不算太好的头——游戏虽然脚本长得吓人，但算不上脚本型；战斗演出不错，但也不是演出型；日常笑点挺多，但故事称不上有趣；经常动不动就啪啪啪，但相对于拔作又显得迂回曲折过于冗长……唯一称得上亮点反而在四格上。而仅仅是这样也就算了，最糟糕的是明明确定了“战斗美少女物”的基本路线，既然重战斗做个燃系物不也挺好的，没看见汗臭基佬们都起来了吗？结果却不思悔改地继续将『剑乙女ノア』的各种缺点发扬光大，做出了一个『Maria ～天使のキスと悪魔の花嫁～』，简直太让人不可思议了。

没法儿，雪乃府又不是主脚本。

不知道是不是 Carriere 时代的遗毒，TAIL WIND 也渐渐开始偏向“原画重视”路线，而且因为收到得 FANS“『剑乙女ノア』エロ度完全不够！”的歪门邪道意见，反省之后决定大幅提升エロ度。第二作马上邀请了一直以来关注的在エロ界打拼已久的さっぽろももこ参加人





设和原画。而 bomi 由于事务繁忙（这段时间也在画『12RIVEN』）只参加了 Q 版角色的原画工作。而最终本作原画的评价比 bomi 担任主力的前作还要高……这也倒是理所当然的事情，毕竟大才女さっぽろももこ这么多年的画力可不是花架子——质量高不说，三个半月就把所有工作全部搞定了。

原画的话题就此打住，再来看看脚本。如果说そら和雪乃府的配对是各退一步求其中庸的话，那么卯月一叶是怎么回事 233MAX。森麻美过来是很配合的副手，可卯月一叶一上来就彻底变拔作了，雪乃府也就只能打打酱油了。打死不变的一本道和只有买了上作才看得懂的角色梗，指向欢乐但是实际上比上作还要无聊。唯一的优点在于战斗部分比较出彩，以上。

谁会愿意玩一个只有战斗部分有点儿意思的エロ中心作品啊！（怒摔）

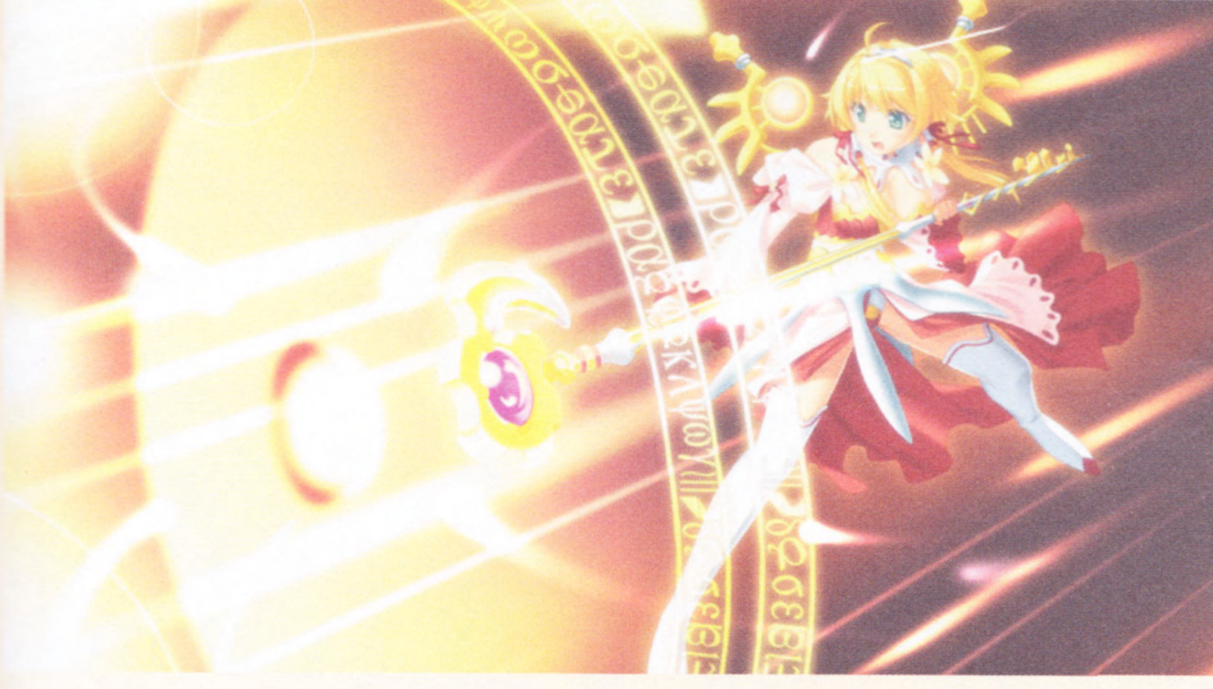
『Maria ～天使のキスと悪魔の花嫁～』中，雪乃府宏明基本就小小地路过了一下，到さっちょん出主意、埜乃命出企划的下一部作品『MARIONETTE ZERO』，就根本用不着雪乃府插手了。『MARIONETTE ZERO』本来这行为就是把 Carriere 改编自 t-kun 所著 18X 小说的早期名作『MARIONETTE ～糸使い～』拿出来艹，这样让 t-kun 再跟着系列写个本子的话，一方面能引起老烦死的怀念，另一方面也借一





▲『MARIONETTE ～糸使い～』

▲『MARIONETTE ZERO』











下名作效应。さっちょん倒是真心想把这作做好，本来他是打算做续篇的，但是考虑到新玩家的感受，于是做了一个类似于“MARIONETTE THE ORIGIN”的东西出来。但结果是，本作的评价岂一个惨字了得，简直能记入“毁名作案例”的教科书里。

t-kun 的文力并不是不行，只是故事本身又短又无趣，加上设定和展开上的种种弊病，被人指摘也是可以理解的事情；而比起文本，更让人恶心的是本作的系统，在选项上加时间限制不仅不能增加紧张感反而让人无比反感。文本不行演出不行系统也不行，原画倒是请了像以前找老虚提交『尘骸魔京』原案未果的银龙这样的非业界名人，さっちょん还想把银龙包装出去结果最后还是功亏一篑……还值得一提的是，本作还采取了声优战略，但是不知道为什么特意加强的却是男性声优阵——于是狮子王凯(『勇者王 GAOGAIGAR』)和夜叉王凯(『天空战记』)两个人搅到了一起！另一方面本作的“不脱光”系统却是一次全新的尝试，这个系统也被应用到了下一部作品当中，后话不提。

新作连遭恶评，其实也有さっちょん和雪乃府在暗中酝酿阴谋的原因。早在そら急流勇退，写手阵只剩下时常跑去演舞台剧练习的雪乃府一个人的时候，さっちょん就开始了另外的秘密企划。雪乃府表面上四处酱油当小弟，但是其实力早就得到了社内人士的认可，这个企划在『Maria ～天使のキスと悪魔の花嫁～』发售的时候就已经开始实施了……就是说，实际上雪乃府中心体制，在 2008 年初，就已经确立了。至于拔作，还是在隔壁搭一个 TAIL SKID 去搞吧。

但是，游戏开发总指挥雪乃府宏明走马上任的消息公布出来，已经是他入社两年后的事情了，总之获得了放开手脚在大舞台上一展才华的机会，对于雪乃府以及对于公司来说，都是一件好事。





2008年9月12日，さっちょん苦心经营却以惨剧收尾的『MARIONETTE ZERO』发售不过十数天，TAIL WIND的新作『Trample on Schatten!! ～かげふみのうた～』的消息就正式放出了。这个时候，实际上作品都已经开发大半年了。但さっちょん不像之前那么心急，他专门告诉雪乃府宏明以及担当STAFF，这次我们慢慢做，一步一步实践自己的想法，争取把每一个环节都做好。这是让人倍感欣慰的，嘛，さっちょん也是聪明人，知道心急是吃不了热豆腐的。

说起来那段时间因为公司内部原画匮乏，さっちょん还去物色了一个原画。さっちょん在注目的业界画师里一找，找到了濑户口的老搭档画力不俗的川原诚——作画力直线飙升说不上，但这原画的号召力真是连续涨停板……

さっちょん这边还在忙碌，没什么压力的雪乃府宏明到交完稿的时候却突然仆街了。刚刚把体验版本子搞定的他，在入冬之际遭遇了感冒大敌，结果顺势就躺倒在床好几天，还好没有耽误什么事。成为制作指挥后，雪乃府基本停止了参演舞台剧的活动。

剧本雪乃府，原画川原诚，音乐还是藤宫圭和山西利治领军的アムーヴ操刀，大家慢条斯理磨了一整年的时间，差不多年底才把体验版磨完。这进度还刚刚好赶上C75来袭，趁着摆企业摊的时候就把体验版发布了。“我们不急，不想着在年内能把这玩意儿赶完，也不想着明年一早发售，反正慢慢做。”2009年2月，完成度90%以上的『Trample on Schatten!! ～かげふみのうた～』才慢慢吞吞地开了公式站，这资料倒也放得及时，翘首以盼的烦死们纷纷炸开了锅一样，而且他们看到的景象是，三个月搞出了体验版，五个月就开宣传啦，一边可以磨蹭点做作品，一边还能让玩家等得欢欣鼓舞，厉害！

顺便再多说两句，C75之后，株式会社インターアパレル做出了一些调整，本来TAIL WIND这些开发室都是置于本社之外的，但桥本建一口气搞了一个大办公室，把开发室的人员全部并进了本社。雪乃府从此被社长拍肩膀敲脑袋的机会也变多了……

5月5号，『Trample on Schatten!! ～かげふみのうた～』的开发全程结束。这事儿结了以后，每天靠咖啡过夜的雪乃府宏明干的第一件事情就是回家睡了13个小时的觉。一年半，还真不容易。

其实在最初接了两个工作之后，雪乃府就已经发现，其实在整个游戏制作的过程中，脚本家的任务并不只是“去写字儿”这么简单。当然，游戏和演剧一样，身为“剧作家”，就要去创作一个剧本，剧本的创作当然要从码字开始，这是天经地义的。但是只是码完字就可以了吗？文字的风格不适用于“游戏”这种载体的演出体系，或者是与角色设定、场景设定不吻合，那也难以带入到游戏之中。所以，首先要考虑的，不是我按自己的风格去创作一个小说，而是要想出一个故事，把它融入到游戏本身中去。让游戏的系统的读取它，加上各种命令。合适地断句和修改文字以配合背景、原画以及事件CG出现的节奏，将对话的部分修正到能让声优自然地脱口而出、要配合音乐和效果音、要配合角色和角色的动态，这些细枝末节的东西，都是需要游戏的脚本家去考虑的东西。

不是光有文学天赋，有出色的文笔，就能马上胜任游戏脚本家的职业的。游戏脚本家需要做的，是构筑“剧本”这一个整体，什么时候走台，什么时候表情变化，什么时候说什么样的话发出什么样的声音，是一个剧本、台本。

作为一个从演剧界走向业界的人，雪乃府宏明深深地感受到了这一点。于是，在这次以他为中心制作的『Trample on Schatten!! ～かげふみのうた～』中，他就充分地实践了这一点。







说『Trample on Schatten!! ～かげふみのうた～』(下称『Schatten』)之中蕴含着浓浓的特摄情结，是一点儿不为过的。

特摄在经过了半个世纪的发展以后，早已成为了日本人心中的一种情结，当然，更多的时候是一种英雄情结，虽然特摄中不止只有英雄。从哥斯拉、魔斯拉、卡美拉的时代开始，到圆谷 PRO 和奥特曼的诞生，再到从特摄界席卷到动画界的儿童玩具风潮，接着到东映系特摄的发展壮大，最后到现在三大长寿特摄系列的确立。从诞生的那一刻起，特摄就凸显了其非凡的影响力。

而随着英雄特摄的渐渐增多，特摄成为英雄情结的代名词，也已经成为不争的事实。从 Super Giant 的诞生，『National Kid』的放送(『月光假面』放送更早，但是否定义为特摄英雄还存在争议)，以及动画英雄活剧『8 MAN』的制作；圆谷的巨大英雄奥特曼，东映的昆虫改造人假面骑士横空出世；接着是日本第一的快杰捷巴多，二次变态的闪电人，摩托电人扎博达，自律要塞大铁人 17 这些风格迥异的英雄们；到 80 年代赛博朋克风的电脑警察，90 年代在电脑世界作战的电光超人……当然还有闻名遐迩的超级战队和金属英雄，这些作品往往在日本人的心中留下了深刻的印记，以至于连 EROGE 分野的タカヒロ大师啊丸户大先生啊七鸟未同学啊也经常会怀念起自己的特摄时代……

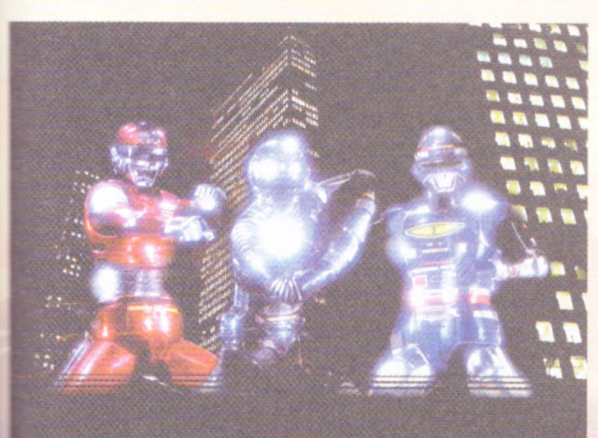
雪乃府宏明也不例外。

首先我们可以来说说剧中剧的『宇宙刑事フレイバーン』，虽然没有像大和抚子一样公然在本编内演出激钢人的剧情一样进行『宇宙刑事フレイバーン』的放送，而且中段フレイバーン的存在几乎被人遗忘，但是后期舞台剧表演的部分可以说是给足了フレイバーン戏份(虽然那是主人公爱作代行穿皮套出演)。时常登场的男女主角的两个红蓝フレイバーン挂扣也很让人印象深刻，每次都会有变身音效“Set up! Start your story!”，发音不禁让人想起『假面骑士 FAIZ』中的手机变身音效“Standing by… Complete!”以及下集预告的“Open your eyes for the next faiz.”。至于“宇宙刑事”这个本体的捏他就很简单了，那肯定是东映金属英雄前三部作——宇宙刑事三部曲的加班、夏利班和夏伊达，不过他们的变身口号可不用英文，分别是蒸着、赤射、烧结，这个在游戏的本编里也提到过了，而且造型基本都是很富电子感的金属装着，和フレイバーン的这种生物外装相去甚远。

然后看看我们各位同学的“战斗装备”——“影装”。其实说白了无论是キザイア也好芹果也好或是风里等等也好，其“变身”全部都是清一色的“邪道变身”。英雄的变身就是要覆面或者直接变成看起来像是非人类生命体的东西才对。对，不是本质上变成非人类，而是外型







■剧中剧『宇宙刑事フレイバーン』与其原型





■拿作品中的变身和『真假面骑士』的变身对比

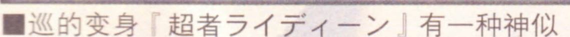
上变成看起来像是人外或者人外生命体的东西，比如说什么快杰狮子丸，老虎铁人7号，奇凯达等等，甚至有直接变成完全野性的真假面骑士或者本身就是野怪的伏魔三剑侠……所以本体是不是人类并不重要，变成的东西归结起来算不算人类也不重要，关键是蒙没蒙脸或者是有没有外形变得像野怪或是萝卜。以上虽然都是狗屁理论，但无论变身不变身，英雄的惯例是一般都会隐藏自己的身份，即便是像赤影和磁雷矢这种忍者也好歹会戴个面罩。

比起妹子的影装变身，爷们儿角色的变身就正道多了，当然小白脸拓斗和娘炮巡除外，弦凯是好好的龙虎王加黄金勇者（都是萝卜啊汗），爱作怎么看都是黑空我，另外升级变身的“超影装”也是，不仅口号和“超变身”重合，而且形态也主要是通过改变颜色来突出“超变身”的效果，加上キザイア一天到晚碎碎念的“我想保护大家的笑脸”之类。看来雪乃府还是小田切的忠实烦死啊……另外，芹果和巡的影装造型是比较值得一提的。芹果的造型和动作很有机娘风，而巡那个另类的“天使”造型让人看了只能想起『超者ライディーン』。

接着看看姿势和招式，キザイア的踢技很明显就是骑士踢，本身连技名也就是レイダーキック（骑士是ライダーキック），至于踢技使用时那个展开的魔法阵……虽然应该是完全原创，但现在来看总让人想到遗像骑士夺卡王







■巡的变身『超者ライディーン』有一种神似

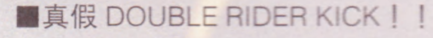




■大魔神的 THUNDER BREAK 与女主角キザイア的登场造型







■真假 DOUBLE RIDER KICK！！

的遗像踢。然后是后期キザイア和爱作两人的合体技，那个完全就是一号和二号的 DOUBLE RIDER KICK，至于爱作的ブルズアイ・ダート这种意识着『G 高达』的东西乱入真的大丈夫？没关系，只要燃就行，你看キザイア的登场 POSE 不也是『大魔神』的 THUNDER BREAK 么（笑）。

最后再谈一几句作品相关的评价。キザイア的各种台词（当然也依赖于かわしまりの小姐的出色表演）是本作的一大亮点，气势是其一，本身战斗演出就充满气魄，更重要的是这种罗姆和曾伽式的台词营造出了工口游戏战斗系作品少有的“剧画调”（另外对剧画调影响较大的还有多视角系统，通过空间和视点的变化营造了一种“第三者演出”的感觉）。做一个不大恰当的比喻就是，其他的燃系脚本家的战斗演出是富野担任『勇者莱丁』的前半段演出，而雪乃府宏明则做的是长浜忠夫担任的后半段的演出，这是难能可贵的；在敌人『Schatten』的设定方面，本作是比较新颖的。一开始关于『Schatten』的解说难以让人产生信服感，但是一步一步的解谜最后引用荣格心理学来解释，还是能够自圆其说，虽然那惯例的科普真让人提不起兴趣。

故事展开的方面，大部分的环节安排得比较妥当，节奏也是一紧一松一起一伏，和特摄剧的关节也比较类似，但是后期出现的“克隆说”多少还是有些缺乏信服感。并不是说没有说服力或是都合主义，前边伏笔是有的，但只是这个展开的具体设定让人觉得牵强，不过值得肯定的是对爱作意识到自己是克隆之后的心理把握得很准确，那种迷失自我存在、个体疏离的感情刻画和人造人间奇凯达在很多地方都有异曲同工之妙，这是值得称道的地方。当然，除了缺乏信服感的展开、后期节奏稍快以及无用的科普以外，其他部分都很棒，特别是战斗部分的描写和演出，连施展踢技前踏地并脚的准备动作的小细节音效都完美地做了出来，作为

EROGE来说，已经是非常优秀了。但是，从另一个方面来看，从『Schatten』中，我们也能看到了文字ADV形式的GALGAME其演出的极限之所在。

虽然『Schatten』是特摄剧的模式，但是其中真正的小捏他相对于『真剑』一类的作品并不算多，相反原创的元素非常丰满，“我创作不是为了‘向喜欢的作品致敬！’或是‘我想变成像那位脚本家一样的人！’甚至是‘这是爸爸给我的遗言！’，我只是想要自己讲述一个故事而已”，雪乃府自己也早就说过了。这部『Schatten』可以说是雪乃府宏明生涯的最高作，通过激情洋溢的剧本，以及热血澎湃的角色刻画，唤起了很多人的青春，燃烧了很多人的灵魂，当然，舜二和拓斗的基情戏说不定也可以让一些腐女子拍手叫好——撤，谁知道呢。







雪乃府宏明终究是个不运的男人。

在花了一年半的时间打完人生最漂亮的一场战役的时候，开发资金已经所剩无几，也只能靠制作一些低成本拔作来迅速获得收益。然而垂死挣扎也为时已晚，株式会社インターアパレル因为各方面经营不善，而决定缩小经营规模，TAIL WIND和“隔壁牌子”们，9月，宣告解散。さっちょん、雪乃府、梺乃命等人，又一次失业了。

寄人篱下在资金上的压力虽然小一些，但总是听命于他人，也是一件麻烦的事情，刚刚给品牌打了个翻身仗，说不玩就不玩了。于是さっちょん同学干脆带着老部下们，心一横，穷得跟皮包公司一样的株式会社スタークロス“拔地而起”。穷是穷，有志气，起码这下大家都又有归属，又可以在一起做游戏了。

2010年3月，株式会社スタークロス刚设立品牌Cassiopeia，向株式会社ぺんしる伸出橄榄枝的时候，雪乃府宏明已经早把新作的本子都写好了。『げきたま！～青陵学園演劇部～』，TAIL WIND时代的遗产，真不巧的是，这回又得用新品牌挂出去了。

说到本作，稍微提一下担当主要原画的なつきしゅり，なつきしゅり进业界比bomi还早，樱桃社（cherry soft）制作『KYRIE –blood royal 3–』的时候，なつきしゅり就去打了杂，但直到三年后才开始渐渐地接到原画的工作。Gargoyle的时代なつきしゅり抱着企划去就担任了开发指挥，虽然开发规模很小，但是这是なつきしゅり第一次受到如此重用，于是一直抱着感谢的心情。TAIL WIND时代一过，到了Cassiopeia时代，画师资源仍然稀缺，仍然需要邀请新的外注画师参与作品的制作，作为经验者，萌系画师なつきしゅり也就凭着“刷过脸”的优势被选上了。于是，上作的人物和背景急激进化之后，本作就开始了退化，这是第一个败笔。



第二个败笔出现在雪乃府宏明身上，对于演剧，他是再熟悉不过，对于演出，他也再熟悉不过了，舞台设定很棒（这也得归功担任本作制作人的梺乃命细心的舞台考察和取材），演剧演出很棒，历史OTAKU的女孩子，剧中剧，这些关节都很棒，但是，这种青葱的恋爱描写实在太甜了，从而缺乏一种“身在学园”的实感，而且恋爱关系的发展过程也显得凌乱和说服力不足，从而留下了作为萌系恋爱美少女游戏的致命伤。



平心而论，本作如果不作为美少女游戏来做的话，可圈可点的地方会很多。但是作为美少女游戏存在的话，其存在意义就会变得稀薄不少。实际上笔者现在仍然想不通是雪乃府自己想到自己擅长的方面决定进行新的尝试呢？还是さっちょん要雪乃府探索一条复古的“温暖人心的故事”的道路呢？总之，作为Cassiopeia打品牌的第一作，来做这样一个实验体质的游戏，是不太明智的。好不容易树立了雪乃府宏明＝燃系脚本家的印象，为什么不乘胜追击呢？果然还是对Carriere的风格怀念不已，想在继承TAIL WIND的情况下同时复辟Carriere？

这是Cassiopeia的第一作。

也是最后一作。



白雪公主和爆发战队



『げきたま！～青陵学園演劇部～』发售后的雪乃府宏明还是像往常一样，气定神闲地去参加舞台剧的练习，11 月 11 号到 14 号，他如期参加了 THE 黑带剧团的新剧『eleven』的公演。

顺便这里说一个题外话，THE 黑带剧团会通过事先出谜题的方式来赠送演出作品的 DVD，这种谜题就和『Trample on Schatten!! ～かげふみのうた～』中キザイア和爱作最后在解谜环节出现的谜题是同一种形式。看来雪乃府在剧团里经常玩这些解谜游戏，活学活用，挺好。

EROGE 和演剧两线并行，并且相互融合，这就是雪乃府宏明的生活；然而作为代表的さっちょん可没法像雪乃府这么潇洒，他必须考虑接下来的对策。Cassiopeia 出师不利之后，さっちょん决定暂时把 Cassiopeia 放在一边，用新品牌 NONSUGAR 开发新作品，这一次他没有什么好犹豫的了——让雪乃府再起提起剑笔，去描绘一个规模宏大的燃系的战斗活剧；投入大一点没有关系，原画就请活跃在业界最前端的有能力的新人 FREE 画师，背水一战，穷也要穷出骨气！

先是演完新剧的雪乃府顺利回公司干活。然后是主力原画咖啡猫、たかとうすずのすけ、ぽよよんろっく的加盟（好像还都是用邮箱联系的），哦，还有三朝元老犂乃命画小配角儿，这微妙的不平衡感……

而以这豪华阵容开始制作的就是号称现代版白雪公主的『LEGEND SEVEN ～白雪姫と7人の英雄～』（以下简称 L7），实际上是“白雪公主你妹，这是超级战队”，当然，还是非公认战队。上作玩完了假面骑士和宇宙刑事，这次玩超级战队，东映特摄圆满了。

本来年底就在企划的本作，直到第二年中旬的 6 月份，其官网才与各位烦死见面，还是玩的老一套。不过这次来的力度感觉比前几次都要大多了，官网上密密麻麻更新着杂志刊载的消息，给人一种“各大媒体争相报道”、“影响力巨大”的感觉。而与媒体的活跃相比，官方自己也屡屡主动出击（虽然联络杂志这些也是主动出击）杀得不亦乐乎，又是人气投票，又是抽奖活动，又是谈人参生放送，又是疯狂更新追加内容……说出来感觉也都是一直以来的惯例而已，只不过这次特别努力的样子。

不愧是回光返照了（你滚）。

到 2011 年 11 月 25 日，这个童话 X 战队的燃系武斗活剧终于发售了！变身英雄，又见变身英雄，这一刻大家都感觉得热泪盈眶了。两年前的那个胡汉三……雪乃府又回来了！

相对于『Schatten』的主题“影”，这作的主题变成了“镜”。说起镜的话有两个特摄关联性比较大，一个是 71 年圆谷的『MIRROR MAN』，一个是 02 年东映的『假面骑士龙骑』。但是这两个作品的共性是，都是利用“镜”来

LEGEND SEVEN
～白雪姫と7人の英雄～





实现变身，而『L7』则是利用“镜之魔法”来生成敌人——当然，龙骑就纯粹是一个没有善恶观的杀人游戏，周围全是敌人就是了……镜这个主题倒是不坏，其实纵观这两作，无论是影还是镜的设定都还是很有特色的。而且，本作中明显看到了对『Schatten』一作的反省点。

首先是鸡肋的半脱系统给取了。半脱系统不是说衣服脱一半，就是脱不脱可选系统；其次加强了配役的刻画，比起上次略显唐突和单薄的配役部分，本作的角色魅力显得平均了许多，但是这也造成了一个问题，就是玩到最后大家发现，这个游戏里边男人比女人有趣，敌役比正义的味方有趣；再次，上次大受好评的热血演出，这次得到了空前强化，你经常会看到战斗中双方发自灵魂的怒吼，但是这强化的方向似乎变得有点儿奇怪，大家没事儿就开始念烦死人的台词，大家都用嘶吼模式演绎剧画调，这已经不是剧画调了……似乎嗓门和热血度能够直接影响战斗力数值，而大家发现，最后吼得比较燃的那一边果然赢得了胜利，乖乖，这也太扭曲了。

最后，从整体的故事上来说，可能是因为『Schatten』中后段太薄弱的缘故，这次的中后段实在太拖了，没必要全部播到最后爆发啊，导致整体的燃度也大大下降，像『Schatten』那样起伏起伏交替多好。另外，也许是雪乃府同学写得太燃疏于检查，脚本上居然出现了不少明显的错误，『Schatten』的时候最多也就是字前边多了几个代码的程度而已（笑）。

总之，脚本的问题就是，总结了 Schatten 的毛病，但是又蹦出了更多新的毛病，毛病比上次还要命。

另外，系统上的大大劣化，不再有多视角系统的存在，让内容和整体的演出效果都打了一个折扣，而原画虽然这次有三人参战，但是不仅感觉没有明显提升，反而有很多微妙的漏洞，比如角色风格的微妙出入啊，文字与画面不匹配啊等等……

总的来说，『L7』还是一部挺有趣的作品，但比起『Schatten』还有点距离。燃烧灵魂的活剧就要有灵魂寄宿其中，而极端热血的大呼小叫，就算你请一百个桧山修之也是解决不了问题的。或许，雪乃府只是想通过这种台词的碰撞来提高角色的魅力，但关键的时候，五月蝇病犯了。





制作『L7』的时候，さっちょん才发现，照这状况下去，做完游戏的话，他们必定穷得快连半价便当都没得抢了。看这个情况，さっちょん赶快回头找桥本建把版权的事情说好了，给了点儿钱，把在インターアパレル旗下做的东西都拿了回来。然后把两年前雪乃府的名作『Schatten』搬出来加工了一下搞了一个炒冷饭的『Trample on Schatten!! ～かげふみのうた～ REVOLUTION+』出来。这已经是 2012 年的 1 月份了。

本来说好 12 月结咖啡猫的稿费，到这个时候已经拖了 1 个月了，形势不容乐观。

4 月份，官方网站停止更新。

5 月份，咖啡猫坐不住了，把 NONSUGAR 拖欠他 27 万日圆稿费的事情在自己的官方网站上一口气全抖了出来，并向其他原画人发出警示，NONSUGAR 雪上加霜。

5 月底，NONSUGAR 全线停止活动，之后网站也宣告瘫痪。虽然 6 月的时候雪乃府还跳出来解释，这个只是一时的事情，好像遇到了一点技术问题什么的……但事实好像完全不是这么一回事。

两个月过去了，这两个月，NONSUGAR 的人们，都陷入了沉寂，包括雪乃府。

只希望，沉默之后，是再一次的爆发。▲





【氣球魚屋】少女惑星系列再度歸來-
【東方少女惑星IV】再度登場!



■最新作:【東方少女惑星IV】



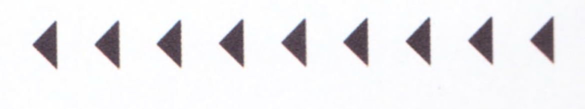
■其他系列作:【東方少女惑星】1-3 (目前全套5本書)



唯2012東方主題靈夢中心插畫集「跡」

check here for more infomation







結婚しよう!
正式更名爲《我們結婚吧！》
動漫女主角婚紗主題繪本及CD
現已開啟網購預定 以及 場取預定
http://mikunya.taobao.com/
10月前預定 即可獲得 預定專属特典 (不另販售)
婚紗女主角特典卡片 全24枚/套
新浪微博：http://weibo.com/mikunya
QQ群：147573330
カードキャプターさくら
未来日記
俺の妹がこんなに可愛いわけがない
愛する始めた
熱戀開始
10月
HATSUNE HEART HARMONY
初心社

初音舞踏祭4

VOC@LOID FAN BOOK VOL.4

VOCALOID经典收藏本第四辑

定价39.8元

2012年9月中旬上市

二次元狂热出品
初音舞踏祭系列最新作

奢华赠品：
潮人必备！！初音未来两用腕带 X2

DVD三枚组内容：
2012最后的初音未来
大感谢祭&Mikupa♪
两天演唱会清晰完整版
nico动唱见精选音乐资源

唱见商业盘总盘点
经典唱见曲推荐
TOP50最热唱见曲排行榜

回顾niconico与Vocaloid与唱见的五年
详解这些发源自niconico的2.5次元歌手们

近期人气唱见歌手
挖掘nico被埋没的声音

封面作者：杨杨和夏季
出自：《繁衣似锦》
（陆零组出品）



二次元画刊

Two Dimensions Graphics

封面作者：LIN+

15 第十五期

（双月刊）2012年11月号

2012年10月中旬上市

最炫韩国风！大家期待已久的思密达画师专题终于来了

百位人气画师的大混战

风头正劲的卡牌游戏

『扩散性百万亚瑟王』插画专题连载开始

哥哥的“咸猪手”，

矢吹老师名作『To LOVEる Darkness』10月再临！

结城蜜柑&金色之暗は俺の妹！

春风化雨，润物无声 时值教师节，来看看美女教师们的另一面

京都之春与月之珊瑚 TYPE-MOON设定专场第二弹

“红番区”本期热推『刀剑神域』、『DOG DAYS 2』和『TARI TARI』三部当季新番的美图集锦

『女子国中生制服巡礼』第三弹，转战名校分部密集的关东地区

“名绘师”和“绘者花道”栏目，聚焦『公立海老栖川高校天闷部』和『学生会的一己之见』人设狗神煌；

『轮回的拉格朗日』角色原案森泽晴行；以及椎名优、きくらげ等近期热门画师


动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于 生活志!
2012
09
Sep.
月号
总第四十七期
Remilia
Scarlet
レミリア・スカーレット
封底故事
『迹』
WARNING:CHOCKING HAZARD
Small Part. Not for human under 15 years